

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

PEDRO CAPELLO MONTILLO

**MAQUETE:
TRAJETÓRIA DE UM PROCESSO COLABORATIVO DE
CRIAÇÃO DRAMATÚRGICA PARA O AUDIOVISUAL**

Rio de Janeiro

2014

Pedro Capello Montillo

MAQUETE:

trajetória de um processo colaborativo de criação dramatúrgica para o audiovisual

Relatório técnico submetido à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social, habilitação em Radialismo

Orientador: Prof. Dr. Fernando Alvares Salis

Rio de Janeiro

2014

M791

Montillo, Pedro Capello

Maquete: trajetória de um processo colaborativo de criação
dramatúrgica para o audiovisual / Pedro Capello Montillo. 2014.
91 f.: il.

Orientador: Prof. Fernando Alvares Salis.

Trabalho de conclusão de curso (graduação) – Universidade Federal
do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Habilitação Radialismo,
2014.

Inclui 1 DVD (68 min)

1. Cinema – Produção e Direção. 2. Criação coletiva. 3. Filme –
Recurso audiovisual. I. Salis, Fernando Alvares. II. Universidade
Federal do Rio de Janeiro. Escola de Comunicação.

CDD: 791.43

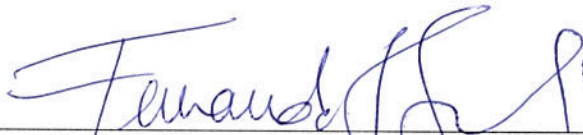
Pedro Capello Montillo

MAQUETE:

trajetória de um processo colaborativo de criação dramatúrgica para o audiovisual

Relatório técnico submetido à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social, habilitação em Radialismo.

Rio de Janeiro, 01 de dezembro de 2014



Prof. Dr. Fernando Álvares Salis, ECO/UFRJ



Prof. Dr. Denilson Lopes Silva, ECO/UFRJ



Prof^a Dr^a Gabriela Lírio Gurgel Monteiro, ECO/UFRJ

Para minha mãe.

AGRADECIMENTOS

Ao elenco, que comigo dividiu tantos momentos de cansaço e alegria, frustrações e conquistas: Bel Flaksman, Gustavo Guimarães, Janaína de Castro Alves, Marília Nunes, Taianã Mello e Tomás Braune. À assistente de direção que nos acompanhou e amparou durante o processo de ensaios: Julia Bragatto. Ao assistente de direção que veio ao nosso resgate quando o trabalho ameaçou nos sufocar: Gabriel Domingues. À produção do filme, por todo o suor e estresse compartilhado, pela sensação de missão cumprida ao final de cada diária e por sua amizade sem preço: Érica Sarmet e Mira Barros. Ao platô Ricardo Mouzer, por toda a maravilhosidade envolvida. Ao assistente de produção Caio Costa, cuja confiança em nosso trabalho nos animou e estimulou. À Lia Sarno, por segurar minha onda, minha barra e minha mão. Ao roteirista Caio Riscado, pela lealdade de sua amizade e por todas as madrugadas em claro nas quais me ensinou a acreditar no meu trabalho. À argumentista Fernanda Cosenza, pela generosidade de suas contribuições. Ao montador Lucas Canavarro, pelo seu amparo nos momentos difíceis e pelas horas de ilha de edição nas quais descobrimos juntos, aos poucos, o que era a tal *Maquete*. À colaboradora Susana Gonçalves do Amaral, amiga para todas as horas e especialista em encontrar agulhas no palheiro. À equipe de fotografia, bravamente capitaneada por seus talentosos diretores: André Moura Campos e Talita Arruda. Vocês me enriqueceram indescritivelmente o olhar. À equipe de som, dirigida com paciência inestimável por Fabio Carneiro Leão. À equipe de arte, cujo trabalho reflete a doçura, o cuidado e o talento de sua diretora: Fernanda Bigaton. À Manoela Pereira, que de maquiadora acabou se tornando uma amiga querida. Aos integrantes da Realizadora Miúda que, mesmo não tendo participado do filme, estiveram conosco do início ao fim: Aline Vargas, Bernardo Lorga, Fred Araújo, Gunnar Borges, Isadora Malta, Luar Maria, Natália Araújo e Rafael Lorga. Aos amigos de longa data do Projeto Seis, que nunca saíram do meu lado: Maria Luiza Vianna e Philippe Baptiste. Ao meu orientador, Fernando Salis, por sua paciência infinita. Aos demais amigos e colaboradores (do Catarse ou não) que o tempo, a memória e o espaço me impedem de citar nominalmente. À(s) minha(s) família(s). E à Nina, que chegou para alegrar os nossos dias.

RESUMO

MONTILLO, P. C. **Maquete:** trajetória de um processo colaborativo de criação dramática para o audiovisual. Relatório técnico (Graduação em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio De Janeiro. Rio de Janeiro, 2014.

Relatório de desenvolvimento do filme *Maquete*, nascido com o objetivo de experimentar um método de trabalho utilizado pela Realizadora Miúda, núcleo de pesquisa continuada e coletivo de produção cultural atuante no Rio de Janeiro. Descrição de como o modelo de um processo colaborativo de criação dramática do coletivo foi adaptado para a realização de uma obra de cinema e das dificuldades encontradas pela equipe de criação. Relato e análise das ferramentas artísticas que moldaram o filme, bem como do emprego dos materiais delas resultantes no trabalho final.

CINEMA CONTEMPORÂNEO, PROCESSO COLABORATIVO, COMUNICAÇÃO SOCIAL – RELATÓRIO TÉCNICO.

ABSTRACT

MONTILLO, P. C. **Maquete:** trajetória de um processo colaborativo de criação dramaturgical para o audiovisual. Relatório técnico (Graduação em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio De Janeiro. Rio de Janeiro, 2014.

Development report of the film *Maquete*, born with the goal of experimenting a work method used by Realizadora Miúda, nucleus of continued research and cultural production collective acting in Rio de Janeiro. Description of how the collective's model of a collaborative process of dramaturgical creation was adapted to the execution of a work of cinema and of the difficulties found by the creation team. Report and analysis of the artistic tools that shaped the film, as well as of the use of material resulting from those tools in the final work.

CONTEMPORARY CINEMA, COLLABORATIVE PROCESS, MEDIA – TECHNICAL REPORT.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
1.1. Contexto	9
1.2. Objetivo	10
1.3. Método de trabalho.....	11
1.4. Relevância	13
1.5. Organização do relatório	15
2. PRÉ-PRODUÇÃO	16
2.1. Desenvolvimento do projeto audiovisual	16
2.1.1. Concepção: Projeto MUDA.....	16
2.1.2. Infraestrutura de processo	18
2.2. O processo de criação	19
2.2.1. O argumento	19
2.2.2. Que cidade é essa?	21
2.2.3. Atores e criadores	23
2.2.3.1. <i>Sobre o que queremos e quem somos</i>	24
2.2.3.2. <i>Sobre a corda bamba entre o controle e o caos</i>	26
2.2.4. Voos documentais.....	29
2.3. Planejamento e organização	31
2.3.1. Financiando <i>Maquete</i>	31
2.3.2. Cronograma e orçamento	32
3. PRODUÇÃO.....	35
3.1. Orientando a estética do filme	35
3.1.1. Encenações.....	36
3.1.2. Luz e forma	38

3.2. Propondo e solucionando problemas	42
4. PÓS-PRODUÇÃO	45
4.1. Esculpindo <i>Maquete</i>	45
4.2. Em busca de uma sonoridade	48
4.3. Finalizando o trabalho	50
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
REFERÊNCIAS	54
APÊNDICE	55
ANEXO	63

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho relata a realização do filme *Maquete* a partir de um processo colaborativo de criação dramatúrgica. Por se tratar de um trabalho cujo tipo de processo criativo enfatiza a prática da coletividade na concepção autoral da obra, entendemos fazer-se necessário que este texto seja escrito na primeira pessoa do plural, uma vez que as questões que deram origem ao produto final, bem como seus desdobramentos e achados, deram-se no âmbito da pluralidade. Em determinados momentos, no entanto, a primeira pessoa do singular tomará lugar no texto, uma vez que também se insere no contexto da realização deste trabalho a interface entre minha atuação como diretor e os esforços criativos do restante da equipe.

1.1. Contexto

Maquete nasceu da experiência e envolvimento profissionais entre estudantes do curso de Comunicação Social com habilitação em Radialismo e estudantes do curso de Direção Teatral da UFRJ, além de demais profissionais ligados ao cinema e às artes cênicas. Essa crescente aproximação, fortalecida por meio de processos colaborativos de criação no teatro, ao longo dos anos, acabou fazendo surgir a Realizadora Miúda, núcleo de pesquisa continuada e produção cultural cujo objetivo é investigar novas formas de concepção, produção e distribuição de informações e trabalhos artísticos.

Em meados de agosto de 2011, foi dado início a um grupo de estudos que viria a originar o filme, que ali nasceu como "Projeto MUDA". Assim, pretendemos aqui relatar não apenas o trabalho em torno de uma obra audiovisual, mas o desenvolvimento de um projeto que passa pela manutenção do núcleo e uma investigação sobre formas não convencionais de criação dramatúrgica¹ para o cinema.

¹ Partimos, neste projeto, de uma concepção mais ampla do termo "dramaturgia", designando a relação do conteúdo do texto com a *forma* da encenação da qual faz parte, neste caso, um filme.

1.2. Objetivo

A meta inicial do Projeto MUDA era a realização de uma obra audiovisual calcada no hibridismo de linguagens, com o objetivo principal residindo na produção de discurso resultante de um *processo colaborativo de criação dramatúrgica*.

O grupo de estudos ocorreu antes disso, sendo a primeira etapa de um projeto que ainda não havia atingido sequer a fase de pré-produção, e teve como objetivo o encontro de fundamentações teóricas e técnicas que possibilitassem o desenvolvimento daquele trabalho. Partindo de uma primeira lista de referências, pretendia-se:

- analisar, no campo da teoria e da experimentação, como se dão os processos de colaboração criativa e, com base nisso, discutir e melhor entender suas ferramentas e técnicas;
- coletar novas referências – teóricas ou não – para nortear a linguagem híbrida que se objetivava estabelecer no trabalho final;
- descobrir meios de unir, em sintonia, elenco e equipe técnica em um processo de criação no qual todos fossem capazes de contribuir, em pé de igualdade, com os diversos níveis e caminhos da linguagem de uma obra audiovisual.

A pesquisa com o elenco e a equipe técnica, em sala de ensaio, daria origem aos materiais e referências a serem transformados em obra audiovisual. Almejávamos que o produto final atingisse uma linguagem híbrida, remetendo, principalmente, ao ato do registro como natureza fundamental da imagem fílmica, seja ela ficcional ou documental.

O tema investigado foi estabelecido durante o grupo de estudos como o desejo de mudança, a insatisfação com a forma como as coisas são, ou, por que não, o próprio medo da transformação. Das esferas mais particulares, dos casos mais pessoais às transformações mais abrangentes, partimos do princípio de que todos são movidos por algum desejo de mudar alguma coisa – ainda que a si mesmos.

Nesse contexto, o projeto pretendia levantar as questões: Quais são as nossas causas e o que significa defender algo? Para além disso, como nossas noções de individualidade se relacionam à necessidade de promover uma mobilização social?

1.3. Método de trabalho

Como construir um filme em sala de ensaio? Como fazer cinema quando existe um limite de quatro paredes ao redor dos "imaginadores" daquele trabalho? Desde o início, sabíamos que utilizaríamos uma adaptação do método de trabalho utilizado pela Realizadora Miúda, sob variadas formas, nos trabalhos teatrais que havíamos realizado até então. Esse método, embora relativamente claro para os membros do coletivo, apresenta aspectos mutáveis de um trabalho para outro, configurando-se como uma base sobre a qual o diretor de cada projeto desenvolve uma forma específica de trabalho.

Tais maneiras de lidar com a criação desenvolvida em grupo têm em comum justamente o fato de se originarem de uma mesma matriz. A pesquisadora Rosyane Trotta define essa matriz, o processo colaborativo, como uma série de práticas que "não se constituem como expressão de uma identidade comum, mas como contraposição e justaposição de diversidades individuais em que o elo comum e o fio condutor são o espetáculo" (2006, p. 158). Ela distingue o processo colaborativo da criação coletiva, em que o grupo de trabalho configura um organismo único de concepção.

Na criação coletiva, o grupo em geral é anterior ao projeto, já está reunido quando trata de se colocar a pergunta "o que faremos", ao passo que os espetáculos produzidos em processo colaborativo nascem de um projeto pessoal do diretor, que reúne a partir de então a equipe de que necessita para empreender a criação. (TROTTA, 2006, p. 158)

Para efeito comparativo, Trotta propõe uma tabela juxtapondo as características de um tipo de trabalho às do outro (tabela 1). Ao longo dos trabalhos da Realizadora Miúda, nota-se um trânsito natural entre os elementos de uma coluna e os de outra, mas é possível identificar o processo colaborativo como a principal linha de trabalho do coletivo, à exceção, talvez, de um único espetáculo². De todo modo, por se tratar de um trabalho cuja linguagem ainda não havia sido explorada pelo grupo, o Projeto MUDA precisaria, naturalmente, encontrar seus próprios caminhos para reproduzir os elementos fundamentais deste método.

² *Todo esse mato que cresceu ao meu redor* (2011), cuja direção e criação dramaturgica são assinadas pelos quatro artistas em cena.

TABELA 1

Criação coletiva	Processo colaborativo
O texto não existe antes do processo	O texto não existe antes do processo
Os atores e o diretor elaboram em conjunto a concepção, a construção e a produção do espetáculo	Os atores participam da construção do espetáculo
Elimina-se o autor dramático como função específica e especializada	Insere-se o escritor no processo de criação, como função específica e especializada
O ponto de partida para a experimentação cênica é a proposta criada pelo grupo	O ponto de partida para a experimentação cênica e para a criação do texto é o projeto apresentado pelo encenador
O texto emerge da cena	O texto é construído em diálogo com a cena
As escolhas ligadas ao texto cabem aos atores e ao diretor	As escolhas ligadas ao texto cabem ao escritor
Texto e cena são instâncias indissociáveis	Cabe ao diretor e ao escritor estabelecer a forma como se opera o diálogo entre o texto e a cena
O grupo se forma por afinidade entre os participantes e as funções se estabelecem no processo	O grupo se forma por afinidade com o projeto, cada integrante tendo sido convidado pelo diretor a ocupar determinada função
Campo autoral coletivo, unidade	Campo autoral plural, hibridismo

Assim, o projeto dispôs de ferramentas que apontam uma produção não convencional de materiais dramaturgicos para o audiovisual. Nos ensaios, o estímulo à gênese desses materiais foi representado basicamente pela improvisação, sendo necessário, no entanto, também aperfeiçoar a dinâmica entre as diferentes esferas de linguagem que compõem um filme.

Dentre os processos e ferramentas que deram origem a este trabalho estão alguns dos fundamentos da dramaturgia *atoral*³, aliados a estímulos para que se pensassem *para a tela* os materiais criados. Nos ensaios, a autobiografia em cena, a apresentação de composições⁴, o estímulo à construção e ao uso de uma "memória de processo" e sessões livres de improvisação se uniram, dessa forma, a exercícios de fotografia e visualização espacial, uma experiência de montagem e elucubrações frequentes sobre o roteiro, procurando fazer com que o elenco – composto majoritariamente de atores com experiência exclusivamente teatral – passasse a avaliar suas ações em relação não apenas ao espaço, mas também ao tempo do audiovisual.

³ “Dramaturgia atoral” é um termo ligado ao fazer teatral que designa um trabalho de interface entre o ator e o autor na elaboração da cena. Em um pequeno texto encontrado no catálogo do espetáculo *Corte Seco* (2009, direção: Christiane Jatahy), o dramaturgo e diretor teatral espanhol José Sanchis Sinisterra define a dramaturgia atoral como “um território de pesquisa e criação no qual a capacidade orgânica do ator deve se submeter à organização de um modelo situacional preestabelecido, em que entre seus limites seja possível encontrar novos âmbitos de liberdade criativa”.

⁴ Pequenas cenas criadas pelos atores (individualmente ou não – no caso de *Maquete*, não realizamos composições em grupo) e apresentadas ao restante do elenco e da equipe em sala de ensaio. Geralmente carregadas de conteúdo autobiográfico e orientadas por uma lista de regras simples criada pelo diretor.

É importante ressaltar que, ao final do processo, nem todos esses objetivos foram completamente atingidos, mas permanecem como metas para trabalhos futuros, dada a natureza contínua do projeto desenvolvido. Inicialmente, buscávamos construir o roteiro do filme inteiramente a partir da *mise-en-scène* alcançada nos referidos procedimentos, mas diversos problemas encontrados ao longo do processo fizeram com que cenas inteiras fossem criadas apenas pelos roteiristas, a partir de interpretações da postura e do posicionamento de cada ator em sala de ensaio.

Mais adiante, abordaremos as transformações pelas quais o projeto passou ao longo do processo de ensaios e como seus objetivos e método de trabalho se readequaram às necessidades da produção.

1.4. Relevância

"Um filme que fala sobre mudança precisa, ao menos, apontar uma nova perspectiva de produção cinematográfica a partir de seus métodos de criação": essa foi a conclusão a que chegamos ao final do grupo de estudos que serviu como base para o Projeto MUDA. Foi possível identificar, ao longo dos encontros, uma permanente frustração dos integrantes em relação à forma extremamente verticalizada do processo de criação no cinema. O Projeto MUDA serviria, portanto, para que se buscassem caminhos de horizontalizar os mecanismos de produção de um filme. Foi esta tentativa que empreendemos durante o processo criativo de *Maquete*.

Percebe-se, ao longo da História do cinema, uma mutabilidade constante em relação ao papel do autor e ao conceito de autoria cinematográfica, sempre ligados à hierarquia de produção. Dos cineastas revolucionários das vanguardas da década de 1920, cujo ofício estava intimamente ligado a uma construção teórica e ideológica, ao *studio system* hollywoodiano das décadas de 1930 e 1940, nota-se que a primazia da autoria sempre revezou entre as mãos dos produtores/financiadores e as dos diretores/idealizadores de um filme.

A partir do final da década de 1950, os expoentes dos cinemas novos, sobretudo da *nouvelle vague*, na França, viriam a resgatar os valores vanguardistas de décadas anteriores, por meio do que viria a ficar conhecido como "política dos autores". Não tardaria, no entanto, até que aquele mesmo "sistema de estúdios" hollywoodiano, então já globalizado, assimilasse com certa facilidade tal política. A autoria, aos olhos do público, não deixaria de

ser associada aos artistas envolvidos na criação da obra audiovisual, mas o controle sobre o conteúdo dos filmes rapidamente voltaria às mãos de seus financiadores.

É importante ressaltar que, de forma independente, a política dos autores permanece, e permanecerá, viva. O que se passou a questionar nos últimos anos, inclusive no panorama do cinema brasileiro contemporâneo, é justamente a posição do diretor (muitas vezes também roteirista ou responsável pelo argumento) como *autor máximo* do filme.

Essa postura se manifesta das mais variadas formas. De um lado, há filmes que investem em um aspecto de curadoria⁵, em que o proponente do projeto organiza e ressignifica imagens coletadas. Embora relevante do ponto de vista da obra final, esta abordagem parece ignorar ou minimizar o potencial de ressignificação do processo de montagem sobre o conteúdo dramático ou documental reunido para dar forma ao filme. Assim, o componente autoral destes trabalhos não estaria reunindo uma determinada quantidade de autores em torno de uma ideia em comum, mas, em vez disso, fragmentando a visão autoral dos realizadores dos segmentos que dão origem ao filme em benefício do papel de autor exercido pelo curador do projeto, quando de sua edição.

Do outro lado, estão projetos de cinema que apontam caminhos para o desenvolvimento de métodos de criação específicos que de fato *coletivizam* o campo da autoria no produto final. Em *Os Monstros* (2011, direção: Guto Parente, Luiz Pretti, Pedro Diógenes, Ricardo Pretti), bem como em outros filmes do coletivo cearense Alumbramento, por exemplo, podemos identificar a gênese do filme como uma criação coletiva. Neste caso, o crítico Carlos Alberto Mattos observa, no esquema de produção independente e, por consequência, no aparente processo criativo do filme, uma negação do sistema vigente no cinema industrial. "Aqui os artistas estão saindo do sistema [...] e optando pela arte como evento pessoal" (2011).

Os dois modelos aqui abordados fazem parte da miríade de fazeres que Cezar Migliorin veio a chamar "cinema pós-industrial". Esse tipo de fazer cinematográfico romperia com a "lógica da linha de montagem" predominante no cinema industrial, preterindo-a em favor da noção de que "quanto mais pessoas envolvidas e invenção, mais conhecimento e mais valor" (MIGLIORIN, 2011). Em nossa investigação, sabíamos desde o princípio que buscaríamos não apenas uma interface entre os métodos dos casos analisados, mas ainda que não negaríamos determinadas características do sistema hierárquico predominante na indústria

⁵ Neste campo, é possível identificar filmes como *Pacific* (2010, direção: Marcelo Pedroso) e *Desassossego* (*Filme das Maravilhas*) (2010, concepção e coordenação de criação: Felipe Bragança).

do audiovisual. Optamos, em vez disso, por adaptá-las ao processo criativo com o qual estávamos habituados a trabalhar.

Pautando-nos pela tentativa de alcançar um campo autoral *plural*, como aponta Trotta (tabela 1), e cuja linguagem resultaria híbrida, enxergamo-nos, dentro do panorama do cinema pós-industrial, ocupando um meio termo entre os dois modelos identificados anteriormente. Ou seja: não buscamos nem uma estética trabalhada por meio da fragmentação da autoria, conforme observamos nos "filmes de curadoria", nem a unidade de discurso resultante de uma criação coletiva. O objetivo de nosso projeto era, ainda, encontrar um meio termo entre a circunscrição bastante específica do trabalho autoral colaborativo e o fazer cinematográfico dito industrial. A partir daí, pensávamos – ainda pensamos – que novos métodos criativos podem se originar de *dentro* do modelo de produção vigente no mercado do audiovisual, e não somente *à margem* deste.

Inserimo-nos entre as quatro paredes da sala de ensaio munidos apenas do conteúdo resultante de alguns meses de pesquisa temática e dispostos a encontrarmos, na autoficção estimulada por exercícios de improvisação, o filme que queríamos realizar. Também nos perguntamos: como isso se relaciona à tentativa de se efetivar um campo autoral plural na concepção de um filme?

1.5. Organização do relatório

Este relatório abrangerá as seguintes etapas de realização de *Maquete*: no capítulo 2, a pré-produção, momento que incluiu a realização do grupo de estudos, o processo de criação dramática em sala de ensaio e a captação de recursos, elaboração de cronograma e orçamento para a realização do filme; no capítulo 3, a produção do filme, quando este foi filmado, tendo sua visualidade e encenação efetivamente sedimentadas e a produção se empoderou da organização do trabalho; no capítulo 4, a pós-produção, quando novos desafios relativos à visualidade e à encenação se revelaram para a equipe e a direção de som do filme assumiu caráter estético decisivo para sua dramaturgia, bem como quando iniciamos o trabalho de finalização do trabalho; no capítulo 5, as considerações finais, em muitos momentos de caráter pessoal, acerca deste projeto, seus desafios e conquistas.

2. PRÉ-PRODUÇÃO

O período de pré-produção de *Maquete* foi ocupado com o empreendimento das seguintes atividades:

- realização de encontros de um grupo de estudos e pesquisa temática para o então Projeto MUDA;
- processo de criação dramática empreendido em sala de ensaio pelo elenco e pela direção do projeto, com acompanhamento do roteirista e contribuições das equipes de arte e fotografia;
- manutenção de um diálogo entre a equipe de produção e as equipes envolvidas nos ensaios para que se tivesse uma noção das demandas de infraestrutura e tempo do projeto.

A seguir, serão relatadas em ordem aproximadamente cronológica essas atividades.

2.1. Desenvolvimento do projeto audiovisual

Conforme descrito anteriormente, o desenvolvimento do Projeto MUDA teve início em agosto de 2011, durando até dezembro daquele ano em seu formato de grupo de estudos, por intermédio do qual lançaram-se as bases do que viriam a se tornar o processo de criação dramática e o viés temático-ideológico do filme *Maquete*.

2.1.1. Concepção: Projeto MUDA

O grupo de estudos que deu origem ao Projeto MUDA localizava no conceito de *angústia* a sua pesquisa inicial. A forte carga emocional e insatisfação relacionadas ao fazer cinematográfico dos envolvidos, no entanto, rapidamente desviou-nos em direção ao conceito de *mudança*.

Para darmos conta do processo de pesquisa sobre um tema tão amplo e rico, criamos um blog⁶ onde registramos todos os passos da investigação. Uma lista de possíveis conteúdos de postagem foi elaborada, composta pelas seguintes sugestões: "um vídeo; uma música; uma foto; uma mudança que você já presenciou; uma mudança para melhor; uma mudança para pior; o que é imutável; uma mudança cega; uma mudança de mundo; uma mudança de área; uma mudança sem volta; um caminhar de mudança; uma mudança boba; uma mudança estética; uma mudança poética; uma mudança que não chega; uma mudança que dá medo; uma mudança cíclica (retorno); uma mudança de ideia; uma muda de roupa; uma mudança que não se quer; uma mudança inesperada; uma mudança de ritmo; quem ajuda muda; uma mudança geográfica; uma mudança de sapato; uma mudança de corte; uma mudança de escola; uma mudança de temperatura; a cara da mudança; o cara da mudança; uma mudança no futuro; uma mudança no passado; um horóscopo; uma mudança de moeda; uma fuga com o circo; uma mudança política; uma mudança de canal; uma mudança de sexo; sua vida em uma palavra".

Com a posterior transformação do grupo de estudos em equipe de criação dramaturgica, essa ferramenta continuou nos amparando no emaranhado de ideias com as quais, individualmente, buscávamos contribuir para o processo, servindo de bússola para a escrita do roteiro do filme. Até lá, em paralelo à atualização do blog, estudamos o conceito de *performatividade*.

Um caso específico ligado à performatividade que chamou nossa atenção no grupo de estudos originou-se em um trabalho da própria Realizadora Miúda. Durante uma temporada recente do espetáculo *CACO – Possível produção de memória para o espaço da casa*, a atriz Isadora Malta havia adoecido, poucos dias antes das três últimas apresentações. Isso criou um problema para todos os envolvidos, uma vez que, dada a natureza autoficcional da dramaturgia do espetáculo, não havia substitutos treinados e, mesmo que houvesse, esses substitutos não necessariamente realizariam o mesmo trabalho que Isadora apresentaria caso estivesse presente. Como o diretor Caio Riscado coloca em artigo sobre o ocorrido, "o trabalho de substituição ultrapassa a conhecida dificuldade que lhe é intrínseca, ocupando ou o lugar da representação (*mimesis*) de um objeto (dramaturgia criada pela intérprete) ou o de uma nova criação". Coube ao próprio diretor, naquele caso, substituir a atriz, não reproduzindo seu trabalho no espetáculo, mas criando novos materiais mais adequados à presença de outro ator que não Isadora naquelas apresentações.

⁶ Disponível em <<http://projeto-muda.blogspot.com.br>>.

Do ponto de vista criativo, queríamos realizar um trabalho audiovisual a partir de dispositivos de criação e encenação que trouxessem para a imagem filmada uma performatividade intrínseca a cada ator, cujo registro daria origem ao material bruto do filme. Identificamos na autoficcionalização⁷ um possível caminho a ser seguido para alcançar esse resultado, posteriormente investindo na apresentação de composições, na observação de cada ator em relação ao grupo e em sessões de improvisação como meios de atingir esse fim. Entendíamos, portanto, que, recorrendo a esse enfoque na performatividade do ator e às ferramentas de criação aqui citadas, este seria um *filme de dispositivos cênicos*.

Por sua vez, o fato de que todos os componentes do grupo de estudos não necessariamente participariam da transição para a etapa de criação dramatúrgica, devido especificamente a questões de disponibilidade compartilhadas pela maioria dos participantes, garantiu a autonomia da pesquisa. Ali, traçávamos tão somente possíveis abordagens de trabalho e esboços de discursos a serem trabalhados em sala de ensaio.

2.1.2. Infraestrutura de processo

O processo criativo de *Maquete* necessitou de uma infraestrutura de ensaios específica, devido ao nosso desejo de pensar desde o seu início a relação da imagem filmada com a encenação capturada pela câmera. Assim, além da reserva ou aluguel de salas de ensaio⁸, foi necessária a preparação de uma estrutura capaz de abarcar as equipes de fotografia e arte nos ensaios.

Um planejamento prévio dos exercícios interdisciplinares propostos em ensaio, bem como a quantidade de ensaios que durariam, foi fundamental para sua realização. Assim,

⁷ Entendemos o conceito de autoficcionalização na dramaturgia não só como a influência da vida do ator sobre seu trabalho (autobiografia), mas como o processo por meio do qual ficcionaliza suas ações, em cena, dada uma série de estímulos. Daí sua relação com as composições e suas regras gerais, com o lugar do ator em relação ao grupo e seus objetivos internos, com as sessões de improvisação, diante ou não da câmera.

⁸ Utilizamos salas de ensaio da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) sempre que possível, devido à facilidade com que alguns atores, alunos daquela instituição, conseguiam agendá-las. Em determinado momento, no entanto, sentimos necessidade de abandonar aquele espaço. Durante pouco mais de um mês, os ensaios foram conduzidos no Espaço Dança Roberto de Oliveira, escola de dança situada em Copacabana na qual alugamos uma sala. A experiência foi especialmente positiva no tocante ao desenvolvimento de algumas atividades de rua, para as quais o bairro serviu como um pano de fundo mais consistente com o objeto de estudo do filme. Retornamos às salas da UNIRIO apenas no último mês de processo criativo, quando boa parte do roteiro já havia sido desenvolvida e nossa campanha de arrecadação de fundos na plataforma de *crowdfunding* Catarse, sobre a qual dissertaremos mais adiante, estava chegando ao fim.

a logística de produção variou de uma atividade para a outra. Enquanto a presença de câmeras na sala de ensaio – importante para uma investigação das melhores formas de traduzir o material produzido ali para a tela – dependeu apenas da presença dos fotógrafos com seu equipamento, o trabalho com a equipe de arte, em outros momentos, demandou uma abordagem diferenciada. Atividades como a montagem de um mural de fotos tiradas pelos atores, por exemplo, dependeram da contratação de serviços como impressão fotográfica e da compra de materiais como folhas de cartolina, cola e fitas adesivas, entre outros.

Desse modo, nossa infraestrutura de processo consumiu recursos financeiros desde o primeiro dia de criação, contabilizados no orçamento do filme em paralelo à sua própria elaboração.

2.2. O processo de criação

Não foi por acaso que se optou por conceber *Maquete* de forma colaborativa. O próprio recorte temático, que se inseria dentro de uma questão tão ampla, deveria ser atingido a partir das necessidades e anseios dos membros da equipe criativa do filme. O caos urbano, sua violência e a vontade de agir e mobilizar a sociedade foram algumas das primeiras questões levantadas pelo coletivo a fim de estimular seu processo de criação.

Para dar conta de organizar as diferentes vozes que viriam a dar forma ao filme, o blog criado durante o grupo de estudos continuou sendo utilizado ao longo do processo de criação, que viria a buscar a emergência dessas vozes também na sala de ensaio.

2.2.1. O argumento

Para a elaboração do argumento do filme, acompanhamos as vontades dos atores ao longo do primeiro mês de processo criativo. Nesse período, o elenco chegou a contar com dez integrantes, mas rapidamente as disponibilidades de horário e dedicação ao projeto reduziram a quantidade de atores para seis, aqueles que permaneceram no filme e aqui enumeramos em suas alcunhas dramáticas: Bel, Gustavo, Jana, Lila, Taianã (Tei) e Tomás. Logo percebemos que a ideia de um filme-manifesto ou filme-ensaio, duas possibilidades aventadas ainda durante o grupo de estudos, não mais abarcaria nossos desejos criativos.

Embora alguns elementos estéticos desses tipos de trabalho audiovisual tenham chegado à versão final de *Maquete*, concentramos nossos esforços na criação de um roteiro de ficção.

Procuramos dialogar com as questões que se manifestavam durante os ensaios, desenvolvendo uma estrutura para o filme e pensando, em conjunto com diversas áreas da equipe, como deveríamos orientar a criação para aquela estrutura.

Desde as primeiras reuniões de argumento com Caio Riscado e Fernanda Cosenza (creditada no filme como argumentista), ficou claro que o roteiro de *Maquete* trilharia o caminho para se tornar uma autobiografia do próprio processo criativo. Realizadas sem a presença dos atores, essas reuniões serviram para traçar possíveis arcos dramáticos e elaborar uma primeira proposta de trama a ser apresentada ao grupo.

Foi a partir de uma observação preliminar do elenco em sala de ensaio que definimos como cada ator emprestaria um pouco de si à sua persona na tela. Elaboramos uma lista de objetivos internos a serem utilizados pelo elenco durante os ensaios e enviamos a cada um deles seu objetivo, com a instrução de que este não deveria ser dividido com os outros. Por se tratarem de motor de criação para um filme, diferentemente de outros processos da Realizadora Miúda em que a tática foi utilizada, esses objetivos estavam, na maior parte dos casos, mais ligados à verbalização (ou não) daquilo que sentiam do que a aspectos espaciais da encenação. A seguir, apresentamos os objetivos internos de cada componente do elenco.

- Gustavo: ser lógico e detalhista, observando tudo a partir da razão;
- Taianã: propor a partir de suas questões pessoais, expor apaixonadamente aquilo em que acredita;
- Jana: propor a partir de suas questões pessoais, expor apaixonadamente aquilo em que acredita;
- Bel: abandonar o grupo, de modo que isto se traduza em querer parar para respirar, descansar, observar, pensar;
- Tomás: julgar em silêncio, dividir com os outros suas conclusões apenas se estritamente necessário;
- Lila: cuidar de todos, não expor suas questões para não fragilizar o grupo, ser forte.

Na lista, fica explícito um dos primeiros usos do que Anne Bogart chama, em seu livro *A preparação do diretor*, de "acidente" como motor criativo (2011, p.132). Neste caso, a atriz Bel Flaksman se encontrava extremamente insatisfeita com o processo e com a

dedicação do elenco como um todo. Usamos sua insatisfação como mote para desenhar sua relação com o restante do grupo e gerar o pontapé inicial de que a dramaturgia necessitava: Bel vai embora, o que resta para quem fica?

Foi nesta etapa que chegamos à construção da maquete que dá nome ao filme, como mote para o desenvolvimento dos personagens: caberia ao objeto reproduzir a cidade como os personagens gostariam que ela fosse, ou como a enxergavam, ou ainda como *não* gostariam que fosse. A maquete não seria imposta ou mesmo exposta – e, de fato, não aparece pronta até a última cena, quando fica guardada no galpão. Em lugar de narrar a busca por uma utopia, o filme abordaria a possibilidade desta, mas falaria da busca por uma certeza. Essa "utopia calada", como a denominamos após uma das reuniões, está presente no filme na forma de um desconforto criado por um certo egoísmo dos personagens, cujas questões pessoais nunca dividem uns com os outros.

A única exceção seria justamente Gustavo, cujos constantes questionamentos entram em atrito com as atitudes individualistas dos outros, por mais que naquele individualismo residam justamente um desprendimento pelo material e um zelo pelo respeito mútuo e pela liberdade. Aqui reside o principal conflito do filme.

2.2.2. Que cidade é essa?

Ao definirmos a cidade como ponto de partida para a exploração do nosso tema, a primeira questão que se apresentou à equipe foi a de que cidade – que Rio de Janeiro – gostaríamos de recriar na tela. Felizmente, o espaço urbano vem e continuará sendo fruto de incessante investigação artística tanto no teatro como no cinema. Devido a isso, pudemos iniciar a pesquisa deste recorte já munidos de referências visuais para a construção da cidade que queríamos mostrar.

Após o início dos ensaios, no entanto, tomamos a decisão de buscarmos ao nosso redor o próprio conceito da cidade que gostaríamos de recriar na tela. Algumas dessas referências eram registros pessoais feitos através do celular e chegaram até mesmo a ser recriadas – de forma mais ou menos fiel – no filme (figura 1).

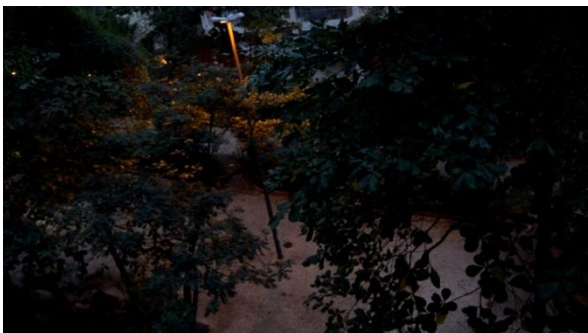
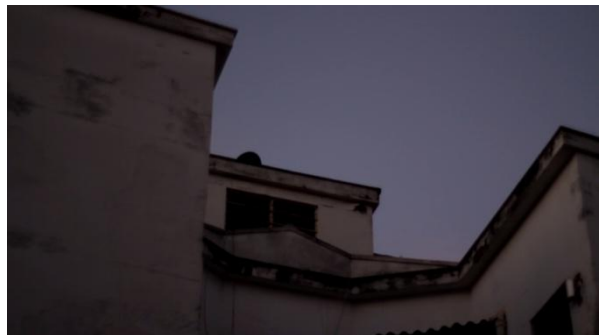


Figura 1: Quatro referências estéticas (acima) e o respectivo resultado de seu uso no filme (abaixo).

Além disso, alguns exercícios de reconhecimento do espaço foram realizados com os atores, que registraram detalhes do espaço urbano que lhes chamaram a atenção. Posteriormente, um mural de fotos foi composto com esses registros. A experiência de montagem do mural não só foi útil para a direção de arte, que enxergou ali a matéria-prima do que viria a compor um dos principais cenários do filme (a casa de Lila, cujas paredes são majoritariamente preenchidas por murais), como ajudou os atores, majoritariamente habituados ao trabalho teatral, a pensarem uma sequência lógica para suas fotos: como cada um daqueles quadros conversava com o outro, que tipo de ideia é passada pela justaposição de duas imagens, o que cabia e o que não cabia na nossa cidade. *Maquete*, assim, nasceu também da vontade de questionar como se aliam movimento, duração e som para que se construa, nessas determinadas condições, um discurso no cinema.

O que tornava aquela cidade *nossa* era o fato de que apenas aquele grupo de pessoas, naquele contexto, produzindo ideias para o cinema, poderia reproduzi-la da forma como ela existe no filme.

2.2.3. Atores e criadores

Devido à proximidade técnica entre os processos criativos teatrais desenvolvidos em outros trabalhos da Realizadora Miúda e o processo de *Maquete*, o livro *A Preparação do Diretor*, de Anne Bogart, acabou servindo de farol para alguns objetivos que nortearam nossos ensaios. Meu trabalho como diretor, no âmbito da sala de ensaio, para além de guiar a criação, se deu também tanto pelas inúmeras conversas com o elenco e a equipe presente, ao final de cada dia de trabalho, como pela figura da assistente de direção Julia Bragatto, que decupava os materiais surgidos dos diversos jogos empreendidos nos ensaios.

Bogart aponta que "não é responsabilidade do diretor produzir resultados, mas, sim, criar as circunstâncias para que algo possa acontecer" (2011, p.125), de modo que a própria espontaneidade do ato de criação norteie o surgimento de materiais. Em diversos momentos do processo, no entanto, pudemos perceber que a obtenção de resultados vinha sendo forçada, na tentativa de extrair dos jogos de improvisação quaisquer materiais nos quais vislumbrássemos algum potencial dramático para o audiovisual. Se funcionou para nos ajudar a "cumprir as cotas" de material para o roteiro, tal estratégia também acabou adiando a concepção da encenação em si para muitos momentos da filmagem, como pode ser visto no terceiro tratamento do roteiro (anexo), que efetivamente serviu como nosso tratamento de

trabalho ao longo das filmagens. Disso resultaria a grande quantidade de improvisações para a câmera que o filme carrega, sobre as quais discorreremos mais adiante. Por ora, nos deteremos em uma descrição dos principais métodos de criação utilizados em sala de ensaio, bem como dos resultados imediatos de sua aplicação.

2.2.3.1. *Sobre o que queremos e quem somos*

Ao nos debruçarmos sobre a temática proposta pelo Projeto MUDA para a criação dramatúrgica do que viria a originar o filme *Maquete*, optamos por iniciar o processo criativo a partir de exercício de cartografia e visualização. O elenco foi encorajado a tirar fotos dos trajetos de suas casas até o local de ensaios: imagens que lhes chamassem a atenção em meio ao ambiente urbano e que, depois, seriam montadas pelos atores, em grupo, num mural.

Defrontando-nos com nossas observações daquilo que estava à nossa volta, em nossos fluxos pela cidade, e analisando a tentativa de organização daquelas informações na forma de mural, pudemos confrontar a questão da dicotomia entre a cidade que *queremos* e a cidade que *somos*. A ideia de que, ao falar de mudança, estávamos recortando o tema em sua relação com o espaço urbano acabou dando origem à ideia da maquete como alegoria para os conflitos centrais do filme: entre coletivo e individual, público e privado, a confusão dos personagens em relação a "o que fazer agora?".

Buscando visualizar essa maquete, foram propostos em sala de ensaio exercícios que visariam à construção da mesma. Munidos de fita crepe, os atores criavam sua própria cidade, discutindo propostas entre si e dando origem a descrições e pequenos diálogos como: o museu das artes quaisquer; a praça do sino; um arranha céu; um quarteirão de casas; uma rotatória; um aeroporto; uma escola de circo qualquer; um centro de lazer, meditação, academia; "um circo ou um conjunto habitacional?"; uma proposta estética; "eu fiz uma igreja pra mim e pra você"; "não precisa ter símbolos na nossa igreja"; uma igreja de fés quaisquer; "não tem escola, não tem faculdade, não tem hospital, não tem nada... "; todas as vias são de mão dupla (será?); "mas e eu? "; "não tem bar! "; "um bar, dois bar, três bar, quatro bar, cinco bar... "; "se não tiver mato eu não aceito"; "eu acho que a gente pode viver sem banco"; "não, desculpa, não dá pra viver sem banco"; "tem que ter o quê? "; "o que falta? "; "eu tô cansando dessa cidade... ".

Satisfeitos com os resultados, sistematizamos o exercício de criação da cidade imaginária, incluindo marcações no chão que os atores deveriam usar para orientar seus

deslocamentos. A ideia era que uma "memória de processo" (um repertório de materiais dramáticos que poderiam ser desenvolvidos) fosse criada, mas não foi o que aconteceu, ao menos não a médio prazo. O resultado da imposição das regras foi uma série de ensaios em que, embora a estrutura geral da cena tenha se delineado – todos andam pelo espaço fazendo propostas; alguém se cansa e senta; os outros vão se acomodando; alguém se incomoda com os outros sentados e vai embora (figura 2) –, nada mais era criado.

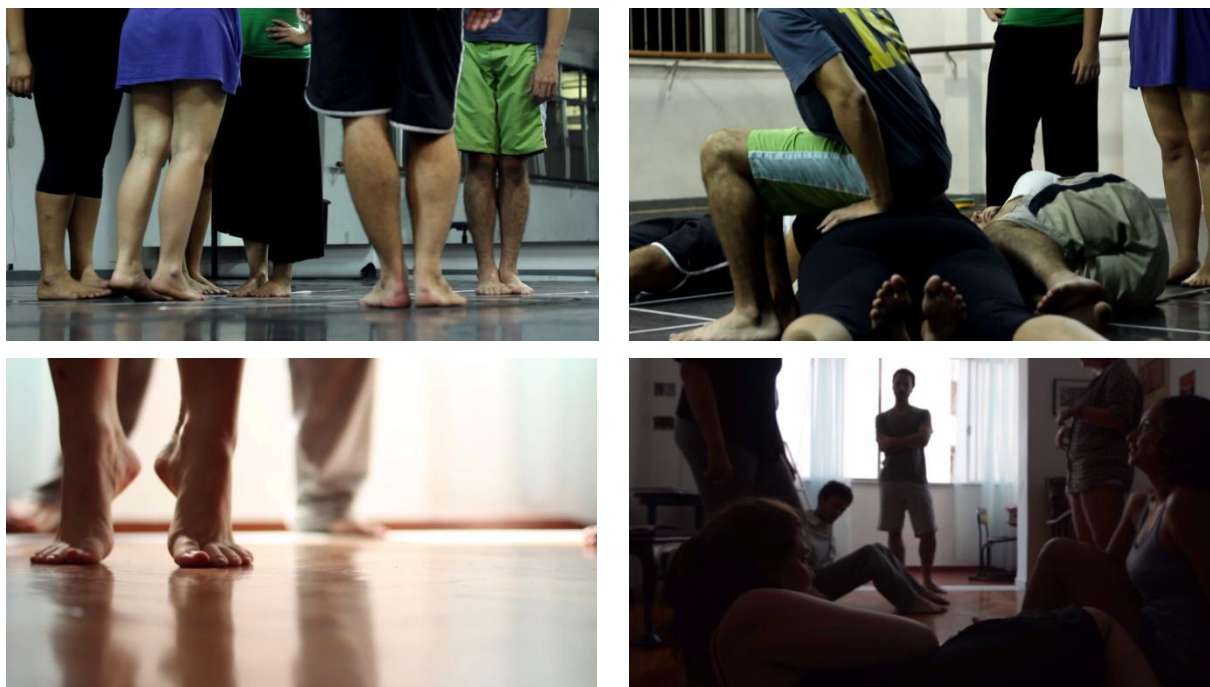


Figura 2: Registros do exercício de criação da cidade imaginária contrapostos a stills da cena correspondente no filme.

Antes de abordar as dificuldades que mecanismos de controle excessivo viriam a trazer ao processo de *Maquete*, no entanto, é importante apontar para o único uso de composições (pequenas cenas apresentadas pelos atores, como descrito anteriormente) em nosso processo criativo. Embora o resultado das cenas apresentadas pelos atores tenha ficado aquém das expectativas do restante da equipe, um material trazido por Lila viria a ser utilizado no filme: o momento em que ela corta uma cebola e chora diante da câmera. No ensaio, a ação era acompanhada de um depoimento seu, enquanto, no filme, escolhemos deixá-la em silêncio, com o som de uma briga entre Gustavo e Tomás ao fundo, de modo a provocar uma ambiguidade em relação à causa do choro da personagem.

À época, também sentimos que as composições haviam sido pouco autobiográficas e que os atores estavam ainda muito fechados para se exporem por meio das encenações. Isso faria com que o processo trilhasse, a partir de então, um caminho híbrido:

enquanto a equipe de roteiro produzia textos em casa, os ensaios produziam cada vez mais uma autobiografia do próprio processo de criação, fator que geraria a elementos do filme tais como a partida de Bel, o papel de destaque assumido por Gustavo perante ao grupo e a postura conciliadora de Lila.

2.2.3.2. *Sobre a corda bamba entre o controle e o caos*

Relembrar o processo criativo de *Maquete* em sala de ensaio é um exercício conflituoso. Se, por um lado, podemos apontar de maneira objetiva os exercícios utilizados para estimular a criação nos atores em processo, por outro, é fundamental citar os momentos em que tudo parecia perdido, quando despencamos da "corda bamba entre o controle e o caos" que Anne Bogart define (2011, p. 133) como componente do fazer cênico.

Por muitas vezes, a fixação por determinados materiais ou propostas travou o processo criativo do filme. Talvez o maior exemplo disso seja um exercício de marcha que, como diretor, insisti em usar como aquecimento para os atores. A proposta de um grupo de amigos marchando de maneira "dançante" pelas ruas da cidade nasceu ainda no início da criação do argumento do filme, quando este ainda apontava uma forma menos ficcional para a dramaturgia do filme do que viria a caracterizar o produto final. Durante semanas, os atores foram ensinados a marchar ao redor da sala de ensaio. Entre um passo e outro, uma pequena partitura de movimento (contribuição da bailarina Luar Maria) enfeitava a dureza de seus movimentos, mas a realidade é que o processo estava sem rumo (figura 3).



Figura 3: O exercício da marcha sendo realizado em sala de ensaio e na Rua Santa Clara, em Copacabana. O segundo registro mostra o momento em que os atores produziam uma partitura de movimento durante a marcha.

Apenas depois de uma reunião com a argumentista Fernanda Cosenza e o roteirista Caio Riscado, decidimos o que seria feito daquele exercício: a marcha seria levada

para as ruas de Copacabana e, entre um trajeto e outro, o elenco transitaria livremente empreendendo uma série de ações baseadas em orientações prévias da equipe de roteiro. Essas orientações eram:

- Tomás – fazer fotos de objetos azuis;
- Bel – buscar rotas de fuga (chegadas e partidas);
- Lila – medir tudo com o corpo;
- Gustavo – decupagem de informações escritas;
- Taianã – trabalhar com a hipótese "e se agora eu quisesse...";
- Jana – propostas de reorganização do espaço para a utilidade pública.

Podemos perceber que, quando levamos o exercício à rua, alguns temas da dramaturgia de cada personagem já se encontravam mais ou menos definidos: Bel já ia embora, e da experiência em Copacabana surgiu o material de sua corrida pelas ruas; Tomás já tinha uma relação com objetos azuis, e dali surgiu a proposta do mural de objetos, bem como de reproduzir o exercício de fotografar objetos em uma das cenas do começo do filme (figura 4). Surgiram dessas propostas, ainda, materiais como a narração da cena final do filme⁹ (inspirada pelas orientações dadas a Lila) e a natureza da oposição entre as dramaturgias de Tomás e Gustavo. Além disso, também a dramaturgia de Taianã se beneficiou do exercício: devido à abrangência de sua orientação, suas ações na rua adquiriram um caráter mais performático (figura 4), o que viria a pautar, mais tarde, o desenvolvimento de elementos do roteiro que diziam respeito à sua personagem.

⁹ "Um poste pode ser igual a um abraço. Uma ponte, duas mãos dadas..."



Figura 4: Propostas de ações de rua para Tomás e Taianã acabaram sendo adaptadas para a versão final do roteiro do filme.

Tão logo nos equilibramos entre o controle e o caos, no entanto, voltamos a desmoronar. A prática da marcha persistiu nos ensaios, atuando como um mecanismo de controle sobre o elenco que, mais tarde, pudemos perceber, cansava desnecessariamente os atores. Esse cansaço, aliado a jogos com regras muito fechadas, restringia demais a capacidade criativa dos atores, a ponto de abandonarmos a produção guiada de materiais, como os que diziam respeito à concepção da maquete.

No final das contas, esses materiais viriam a funcionar no momento das filmagens, talvez pelo fato de que, como coloca Bogart, "alguns aspectos do processo têm de ser deixados completamente em paz". Segundo a autora, "controlar demais em geral significa que não há confiança suficiente na espontaneidade do ator" (2011, p. 133). De fato, no contexto daquela cena, quando enfim defrontados com a câmera, os atores de *Maquete* produziram uma fartura de materiais que chegou a complicar a montagem do filme. A tal "memória de processo" finalmente apareceu, às custas do planejamento da produção.

Um dos fatores que levou a essa situação, acreditamos, foi uma falta de escuta generalizada que tomou conta do processo. Como coloca Bogart:

Ensaiai não é forçar as coisas a acontecerem: ensaiar é ouvir. O diretor ouve os atores. Os atores ouvem uns aos outros. Você ouve o texto coletivamente. Ouve pistas. Mantém as coisas em movimento. Experimenta. Não encobre momentos como se eles estivessem subentendidos. Nada está subentendido. Você presta atenção na situação à medida que ela evolui. (2011, p. 126)

Precisávamos nos reciclar, trocar de ares, e uma complicação com o local onde ensaiávamos (o Espaço Dança Roberto de Oliveira) acabou nos fazendo retornar às salas de ensaio da UNIRIO, onde as duas primeiras semanas de processo criativo haviam acontecido. Provavelmente motivados pela mudança, abandonamos os exercícios de marcha e passamos a realizar sessões mais livres de improvisação, geralmente partindo do jogo da concepção da maquete, então despido das marcações no chão, ou de matrizes dramáticas. A dificuldade dos atores em visualizar como resultariam nas telas as suas criações ainda estava lá, mas, ao mesmo tempo, as equipes de direção e roteiro retomaram sua capacidade de observação e souberam aproveitar as contribuições trazidas pelo elenco durante as improvisações.

O melhor exemplo dessas contribuições talvez seja a cena da discussão no carro, surgida de uma matriz dramática. Uma matriz geralmente consiste em uma pergunta para a qual o ator deve produzir uma resposta, desencadeando uma produção dramatúrgica improvisada. Naquele caso, nos perguntamos: "o que você fez depois que a Bel foi embora?". A mesma questão viria a orientar o material em voz-over que acompanha a cena, no início do filme, em que os personagens vagam pelo centro da cidade. Também surgiria daí a ideia para a cena da boate, quando o roteirista Caio Riscado, em reunião geral, apontou: "A pergunta 'depois que a Bel foi embora' tem que resultar em uma atividade banal. Quando alguém vai embora, eu vou pra boate, sei lá."

2.2.4. Voos documentais

Foi a partir de uma reunião de roteiro, já tardia, com a equipe de criação inteira reunida, que alguns pontos importantes do filme foram definidos. No encontro, realizado no jardim da UNIRIO, foram concebidos os finais dos arcos dramáticos de Tomás, Taianã e Jana.

Começamos abordando a dramaturgia de Taianã, que já havia localizado na questão da fé seu desejo de realizar uma ação performática. A forma que este registro viria a adquirir no trabalho finalizado, no entanto, ainda não havia sido decidida, havendo certa preocupação relativa à inserção de um registro de performance no terceiro ato do filme, sob suspeita de que apenas a imagem documental de Taianã, na praça, colhendo depoimentos, pudesse não ser suficiente para encerrar seu arco de maneira compreensível para o espectador. Depois de uma discussão sobre as características formais deste tipo de produto audiovisual, escolhemos realizar uma quebra de linguagem neste ponto do filme, recorrendo a inserções documentais de entrevistados dando depoimentos para a câmera para encenar a performance da atriz.

Em nossa escaleta, uma proposta para a cena seguinte continha o encerramento do arco dramático de Jana, com a atriz viajando para sua cidade natal a fim de passar o final de semana na companhia de sua mãe. Essa proposta, que ainda estava em aberto, encaixava-se perfeitamente naquele momento de quebra, e decidimos também realizá-la por intermédio de um *modus operandi* documental. Infelizmente, a viagem acabou se tornando inviável mais adiante, durante a produção do filme, em razão de questões orçamentárias. Resolvemos, por fim, realizar uma viagem menor e substituir o elemento documental pela improvisação da atriz na frente da câmera, realizando ações banais no caminho e durante a estadia em sua cidade natal fictícia.

No filme, acabamos trabalhando a fricção desses materiais por meio da montagem paralela e da autocontradição de cada proposta. A performance de Taianã na praça adquire tom documental, ao passo que a viagem de Jana, que deveria ser documental, é construída a partir da performance da atriz, que improvisou diante da câmera.

O terceiro arco dramático a ser fechado durante a reunião foi o de Tomás, que terminou por, de certa forma, definir também o fim da trajetória de Gustavo e do filme como um todo. O roteirista Caio Riscado e a diretora de arte Fernanda Bigaton pleitearam um voo de balão para encerrar esse arco, propondo que a produção entrasse em contato com a artista plástica Suzana Queiroga, a fim de solicitar o uso de seu balão *Velofluxo*, a bordo do qual Tomás voaria. O registro desse voo, portanto, encerraria seu arco.

Em conversa com a artista, convencemo-nos de que o voo de balão fecharia de maneira satisfatória o arco dramático em questão e seria pertinente à conclusão do filme. Uma comparação específica feita por Queiroga deixou claro como o voo de Tomás se oporia à partida de Bel: a artista, que ainda não havia lido o roteiro, comentou a diferença entre o avião e o balão, apontando que, enquanto aquele "rasga" o céu em direção a um destino específico,

este oferece uma situação de suspensão e se deixa levar pelo vento, pairando sobre a paisagem.

Essa fala se relaciona não apenas com os arcos dos personagens, mas também contempla a temática do filme no âmbito da oposição entre "a cidade que queremos" e "a cidade que somos", questão que, como vimos anteriormente, pautou boa parte da criação dramaturgica de *Maquete*. Tal relação se evidencia ainda mais a partir de outra fala da artista, presente na transcrição de uma entrevista sua publicada no catálogo de suas obras. Segundo ela, "o voo [do balão] seria a experiência poética de ver o que não se vê. Uma situação de suspensão mesmo, espaço/tempo, percepção do mundo, da cidade, da natureza, da grade urbana deslocada do referencial habitual" (2008, p. 49).

2.3. Planejamento e organização

Planejar a realização de *Maquete* foi uma atividade que envolveu a equipe desde os primeiros momentos de criação. Como veremos a seguir, a proposta de realizar um filme de longa metragem de micro orçamento, embora em sintonia com o nosso método de criação, também criou diversos obstáculos no que tange à organização.

2.3.1. Financiando *Maquete*

A Realizadora Miúda, trabalhando com a colaboração de inúmeros profissionais das áreas em que atua, busca realizar de forma independente seus projetos. Assim, *Maquete* contou com o financiamento coletivo para sua execução, a partir da mobilização em redes sociais e círculos de produção cultural. O projeto foi inscrito na plataforma de *crowdfunding*¹⁰ Catarse e iniciou uma campanha intensa de 45 dias, para a qual nossa equipe ainda reduzida teve de preparar um vídeo de cerca de três minutos apresentando o filme e pleiteando o apoio daqueles interessados em contribuir. A grande exposição de *Maquete* na rede (segundo dados fornecidos pelo próprio Catarse, cerca de cinco mil internautas interagiram com a página do

¹⁰ *Crowdfunding*, ou financiamento coletivo, é a prática por meio da qual múltiplas fontes – geralmente pessoas físicas – podem financiar iniciativas nas quais se interessem.

projeto) também foi positiva na medida em que atraiu o interesse de contatos dispostos a ajudarem a produção do longa.

Ainda durante a campanha, a Realizadora Miúda produziu uma festa para angariar fundos tanto para o filme como para outro projeto¹¹ que corria em paralelo no núcleo. Fica difícil precisar até que ponto uma estratégia de financiamento ajudou a impulsionar a outra, o fato é que, ao final de ambas, *Maquete* conseguiu atingir sua meta de financiamento.

Desde o início da captação de recursos, a aproximação dos artistas envolvidos com o público, por meio da campanha, ajudou a dar forma ao filme e incentivou a concretização do projeto. A experiência foi útil para afinar o discurso da equipe e, como o processo ainda estava em andamento, a própria necessidade de descrever o filme que estava ali sendo realizado possibilitou a descoberta de novos caminhos para o roteiro. Além disso, as imagens captadas para o vídeo também nos ajudaram a visualizar a estética que propúnhamos desde o início do processo, a ponto de algumas serem reutilizadas na versão final de *Maquete*.

Além do financiamento coletivo, a produção do filme também se encarregou de pleitear o apoio de estabelecimentos comerciais que pudessem viabilizar sua realização. Assim, as contribuições de apoiadores para *Maquete* variaram desde o uso de locações até o fornecimento de alimentação para a equipe. O projeto de apoio do filme consta como apêndice deste relatório.

2.3.2. Cronograma e orçamento

A administração de recursos e o tempo de produção do filme provaram-se um desafio para a produção. Além do surgimento de alguns custos imprevistos, problemas de infraestrutura viriam a atrasar a pós-produção. Veremos a seguir uma comparação entre o planejamento inicial da produção de *Maquete* e o seu balanço final.

Maquete estava previsto para ficar pronto em menos de um ano, conforme pode ser observado no projeto de apoio do filme (apêndice). Quando finalizado em dezembro de 2014, o filme terá levado três anos para ser realizado. Foram oito diárias inteiras e 12 meias diárias, filmadas ao longo de sete meses (de junho a dezembro de 2012), à exceção da diária do voo do balão, que a equipe de produção apenas conseguiu realizar no dia 16 de junho de

¹¹ O espetáculo *Cavalos e baias* (2012, direção: Caio Riscado).

2013¹², pouco mais de um ano desde a primeira diária do filme (a da boate, que aconteceu no dia 8 de junho de 2012). Para efeito comparativo, o cronograma de realização do filme inicialmente previa como *limite* a sua conclusão, incluindo a finalização, para o mês de novembro de 2012 (figura 5). Naquele mês, no entanto, sequer havíamos terminado as filmagens. Foi em meados de julho do mesmo ano, quando montávamos o plano de filmagem, que percebemos que não cumpriríamos aquele prazo, uma vez que a disponibilidade da equipe nos obrigaria a trabalhar apenas aos finais de semana, estendendo consideravelmente o cronograma.

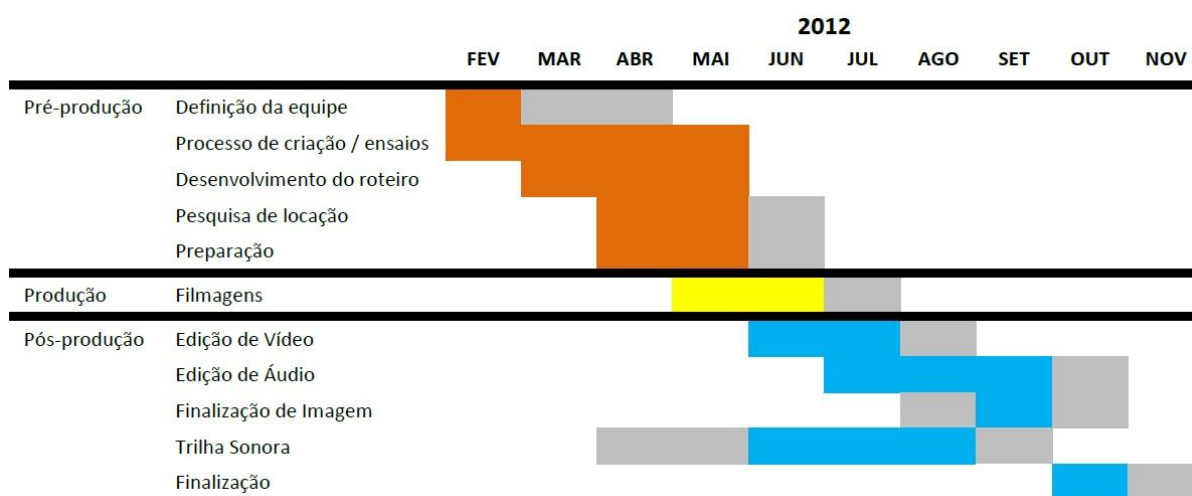


Figura 5: O cronograma de realização inicial de Maquete. A produção do filme viria a levar o triplo do tempo previsto.

Outro fator que viria a atrasar ainda mais o cronograma seria um hiato durante a montagem do filme, devido a problemas técnicos enfrentados na ilha de edição da Escola de Comunicação da UFRJ. A produção do filme contou com o valor arrecadado no financiamento coletivo e na festa (cerca de R\$15 mil) apenas para a etapa de filmagens, uma vez que, como diretor, eu já havia me comprometido a arcar sozinho com os custos das recompensas e dos ensaios. Esse planejamento financeiro, a princípio, deu certo, mas, quando problemas técnicos como o da ilha de edição começaram a dificultar o prosseguimento da produção, aliando-se a gastos pessoais imprevistos, simplesmente não houve dinheiro suficiente para cumprir o prazo de realização do filme.

¹² Uma série de fatores influenciaram o atraso da diária, dentre os quais se destacou a necessidade de ocorrência de condições climáticas favoráveis ao voo, situação dificultada pelo calor e pelas chuvas na primavera e no verão. Devido a isso, retomamos o contato com a *Air Show Sports*, empresa que apoiou o projeto neste contexto, apenas em março de 2013, conseguindo finalmente marcar o voo para junho daquele ano.

O orçamento de *Maquete*, planejado de maneira flexível, até o momento ultrapassa o valor de R\$26 mil. Esse valor, no entanto, leva em conta apenas gastos com infraestrutura e alimentação. Como exercício, a produtora executiva Érica Sarmet e eu calculamos o "capital humano" do filme, orçando retroativamente os cachês (base) dos profissionais e donos de equipamentos que colaboraram gratuitamente com a realização de nosso projeto. O valor ultrapassa R\$143 mil (tabela 2).

TABELA 2

Função	Valor/diária	Nº diárias	TOTAL
DIREÇÃO			
Direção	R\$ 2.897.93	14	R\$ 5795.86
1ª Assistente de Direção	R\$ 1.279.49	10	R\$ 1827.84285714286
2º Assistente de Direção	R\$ 1.279.49	10	R\$ 1827.84285714286
Roteiro / pesquisa	R\$ 1.752.80	7	R\$ 1752.8
Continuista	R\$ 1.067.26	5	R\$ 762.328571428571
Continuista	R\$ 1.067.26	5	R\$ 762.328571428571
Produção Executiva/Produção	R\$ 2.569.67	14	R\$ 5139.34
Produção	R\$ 1.913.12	14	R\$ 3826.24
Assistente de Produção	R\$ 1.067.26	14	R\$ 2134.52
Assistente de Produção	R\$ 723.72	2	R\$ 206.777142857143
Assistente de Produção	R\$ 723.72	1	R\$ 103.388571428571
Platô	R\$ 1.067.26	10	R\$ 1524.65714285714
Fotografia	R\$ 2.565.92	14	R\$ 5131.84
Fotografia	R\$ 2.565.92	14	R\$ 5131.84
Assistente de Fotografia	R\$ 1.358.89	7	R\$ 1358.89
Assistente de Fotografia	R\$ 816.87	7	R\$ 816.87
Logger	R\$ 1.752.80	3	R\$ 751.2
Still	R\$ 816.87	10	R\$ 1166.95714285714
Arte	R\$ 1.913.12	14	R\$ 3826.24
Assistente de arte	R\$ 493.19	1	R\$ 70.4557142857143
Assistente de arte	R\$ 816.87	2	R\$ 233.391428571429
Produção de arte	R\$ 723.72	2	R\$ 206.777142857143
Mural	R\$ 816.87	2	R\$ 233.391428571429
Figurino	R\$ 1.067.26	7	R\$ 1067.26
Figurino	R\$ 1.067.26	7	R\$ 1067.26
Maquiagem	R\$ 1.067.26	14	R\$ 2134.52
Maquetista	R\$ 300.00	7	R\$ 300
Maquetista	R\$ 300.00	7	R\$ 300
Maquetista	R\$ 300.00	7	R\$ 300
Som (incluindo equipe)	R\$ 1.913.12	20	R\$ 20000
Bel	R\$ 2.210.00	11	R\$ 3472.85714285714
Gustavo	R\$ 2.210.00	11	R\$ 3472.85714285714
Jana	R\$ 2.210.00	11	R\$ 3472.85714285714
Lila	R\$ 2.210.00	11	R\$ 3472.85714285714
Tai	R\$ 2.210.00	11	R\$ 3472.85714285714
Tomás	R\$ 2.210.00	11	R\$ 3472.85714285714
Projeção	R\$ 816.87	1	R\$ 116.695714285714
Projeção	R\$ 816.87	1	R\$ 116.695714285714
Edição	1913.12	21	5739.36
Edição	R\$ 1913.12	21	R\$ 5739.36
Edição	R\$ 1913.12	7	R\$ 1913.12
equipamentos/diária subaquática	R\$ 2.565.92	0.5	R\$ 183.28
controller / prod. executiva	R\$ 2.569.67	14	R\$ 5139.34
finalização de imagem	R\$ 1.300.00	1	R\$ 1.300.00
motorista	R\$ 200.00	2	R\$ 400
ELENCO + DIREÇÃO - ensaios	R\$ 240.00	20	R\$ 4800
ROTEIRO (inclui elenco e 3 roteiristas)		0	23788.04
TOTAL			R\$ 143113.487142857

3. PRODUÇÃO

A produção de *Maquete* se deu com base no trabalho originado em sala de ensaio, representado neste relatório pelo terceiro tratamento do roteiro do filme (anexo), bem como de acordo com a disponibilidade da equipe. Como vimos, o cronograma de filmagens se estendeu por meses, exigindo não só que a equipe de direção mantivesse um controle preciso sobre o plano de filmagem, como que as demais equipes envolvidas trabalhassem para que sua visão permanecesse coesa ao longo de todo o processo.

3.1. Orientando a estética do filme

A estética de *Maquete* começou a ser explorada imediatamente após o início dos ensaios. Dessa forma, como pode ser visto no projeto de captação de apoio desenvolvido ainda cedo no processo criativo (apêndice), muitas de nossas propostas acabaram mudando com o tempo.

Num primeiro momento, por exemplo, a linguagem visual do filme seria "trabalhada a partir de imagens de aspecto documental" e priorizaria o uso predominante da câmera na mão. Paralelamente, uma "estética mais limpa e leve" tomaria conta dos ambientes internos do filme, ao longo do qual também o figurino dos personagens passaria por mudanças.

Após o início dos ensaios, no entanto, com a gradual construção do roteiro, optamos por uma estética mais naturalista para os figurinos. O uso da câmera na mão, por sua vez, deu lugar a imagens cada vez mais estáticas, com planos bem definidos, ficando restrito apenas a cenas cuja estética de improvisação demandasse a câmera livre. Os "ambientes internos", majoritariamente reduzidos ao apartamento de Lila, também seguiram em sentido oposto ao minimalismo inicialmente proposto, adotando uma estética de murais inspirada pelos nossos próprios exercícios em sala de ensaio e pelo trabalho da artista plástica Suzana Queiroga.

Veremos a seguir como se deram algumas das deliberações por meio das quais nos guiamos – toda a equipe – para fazer com que *Maquete*, o "todo", resultasse esteticamente de um diálogo compreensível entre suas diversas partes.

3.1.1. Encenações

Devido ao caráter híbrido da autoralidade que perseguimos em nosso processo criativo, foi necessário um cuidado especial com a forma assumida por cada conteúdo produzido para o filme, quando de sua tradução das páginas do roteiro para a imagem filmada. Desse modo, fez-se importante não apenas orientar a organização dos materiais produzidos em sala de ensaio, mas ainda cuidar para que a linguagem visual do filme resultasse *coesa*. Se o texto em si originou-se da conjunção entre o trabalho em sala de ensaio e a minha colaboração paralela com o roteirista Caio Riscado, as escolhas de encenação, dado o nosso entendimento de dramaturgia, também deveriam nascer do diálogo, em lugar de assumirem a forma de decisões arbitrárias da direção.

Em seu livro *Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema*, David Bordwell define a encenação no cinema, ao menos em parte, como a articulação das "relações dos personagens no espaço" (2008, p. 28). Em *Maquete*, tais relações foram detalhadas não apenas por mim, no papel de diretor, mas pela minha percepção do lugar que cada ator buscava ocupar no filme durante o processo de criação, pela troca de opiniões entre os diversos componentes da produção (fotografia, elenco, arte, som, direção...) antes e durante as filmagens e, por fim, pelas decisões tomadas pelo montador Lucas Canavarro quando defrontado com o material bruto e suas necessidades específicas.

Compreendemos que nem todo efeito de um filme sobre o espectador é conseguido isoladamente através da montagem ou da fotografia, por exemplo, mas da combinação dos elementos de linguagem que o compõem. Ainda assim, não podemos negar que, em situações específicas, um desses elementos pode vir a ter maior influência do que os outros no resultado estético do filme. A "composição visual espacial", portanto, "não é a única maneira de entender um filme, mas deve ser pertinente ao entendimento de algumas maneiras pelas quais os corpos traçados na tela podem nos envolver" (BORDWELL, 2008, p. 305).

Nesse contexto, entendemos – o montador e eu – que, no caso específico deste filme, a montagem viria a assumir papel essencial na obtenção de determinados resultados dramáticos da encenação, conforme será explicado mais adiante. Por ora, voltemos nossa atenção aos recursos de encenação utilizados durante a produção de *Maquete*.

Desses recursos, aquele que talvez mais salte aos olhos no filme é o da improvisação. Muitas das cenas do filme contavam apenas com uma breve descrição em nosso roteiro de trabalho (anexo), de modo que se fez essencial o uso de planos estáticos em muitos desses momentos de criação registrada por longas durações.

O maior exemplo disso é a cena do jantar, no começo do filme, cujo material bruto totaliza mais de 40 minutos de duração. Para a criação da sequência, os atores foram organizados nos planos de duas câmeras de acordo com o protagonismo que esperávamos de cada um. Também lhes foram entregues papéis com sugestões de temas a serem levantados durante o jantar. Cada um só tinha conhecimento sobre seu próprio tema, mas todos foram estimulados a improvisar livremente, sem se ater apenas aos temas que receberam. Depois, na montagem, foram selecionados os materiais resultantes da filmagem que condiziam com a proposta de *mise-en-scène* da cena e melhor se relacionavam com seu momento na linha do tempo do filme. Não por acaso, Jana, Taianã e Gustavo se sobressaem na cena, fato que acreditamos dever-se ao seu posicionamento nos planos utilizados, que podem ter direcionado o olhar da montagem. Os planos estáticos e o posicionamento dos atores ao redor da mesa de centro na cena do jantar também se contrapõem à cena da última discussão na casa de Lila, quando Tomás vai embora. Ali, a estratégia de encenação adotada foi oposta à da sequência anterior: os personagens continuam posicionados ao redor da mesa de centro, mas muito mais distantes dela, uns dos outros. Além disso, a cena é composta majoritariamente de *closes* em um ou, no máximo, dois atores, quase sempre em plano e contraplano.

Outro recurso utilizado no filme diz respeito justamente à interação entre os atores. Na maior parte do filme, seus olhares não se cruzam, eles conversam uns com os outros *sem olhar* uns para os outros. Cenas em que esse recurso de encenação se faz mais evidente incluem: a discussão no carro, depois de Bel ter ido embora; o momento em que Gustavo e Tomás brigam em frente ao mural de objetos azuis e, posteriormente na mesma cena, quando Gustavo desabafa com Lila na janela da cozinha; a cena em que Gustavo e Taianã batem à porta de Lila, que não atende (nesse caso, também utilizamos o recurso de manter um dos lados da troca sempre fora do plano). Adotamos essas escolhas para aumentar a crescente sensação de desconforto entre aquelas pessoas, especialmente após a partida de Bel.

Das cenas em que a *mise-en-scène* foi mais livre, podemos destacar a da boate. Naquela sequência, "passeamos" com a câmera três vezes pelo espaço, buscando a cada novo *take* um posicionamento diferente para a ação registrada (as ações, por sua vez, estavam previstas no roteiro). O restante do trabalho se deu no momento da montagem. Não trabalhamos apenas com movimentos de câmera improvisados, no entanto. Também ali, alguns outros mecanismos clássicos de encenação foram utilizados, como o rosto de Taianã emoldurado pelo corrimão da escada ou seu momento em frente ao espelho, que viria a ser invertido em outra cena, mais adiante, quando se olha no espelho de seu próprio banheiro.

Por fim, destacamos aqui um último recurso utilizado ao longo do filme: o plano em que o ator encara a câmera, que se faz presente na "corrida parada" de Jana pelas ruas da zona portuária do Rio de Janeiro, no plano que abre o filme, com Bel no aeroporto, e no "banheiro-confessionário" de Lila. Esse último se divide em dois segmentos, nos quais a posição da atriz em relação à câmera se adequa ao discurso de sua fala. Se, num primeiro momento, Lila apoia as costas na parede e se apequena dentro do plano, depois que passa a confrontar seu interlocutor imaginário, inclina-se para a frente e dá pouca margem ao espectador de enxergar qualquer coisa além de seu rosto.

Mais à frente, discutiremos ainda sobre como abordamos algumas dessas estratégias de encenação no processo de montagem do filme.

3.1.2. Luz e forma

Ao falar da visualidade de *Maquete*, é preciso que contemplemos lado a lado a fotografia e o design de produção¹³ do filme. Quando olhamos para a cena da boate, por exemplo, em que um ambiente lisérgico foi criado pela iluminação, apenas sentimos o impacto daquele trabalho devido ao fato de contarmos com uma luz mais realista, ou mundana, na maior parte das outras cenas do filme.

A visualidade de *Maquete* se constrói a partir de uma oposição entre exteriores e interiores, fazendo coro à dicotomia já descrita neste relatório em relação às esferas coletivas e individuais em que buscam (ou não conseguem) se inserir seus personagens. Nas externas do filme, trabalhamos com a profundidade de campo para apequenas os personagens diante do ambiente urbano – ideia que, inclusive, transborda para a encenação: o recurso de fazer os atores caminharem em direção a um horizonte indefinido, por exemplo, foi utilizado em cenas como a da rua, no início do filme, a do aeroporto, quando Bel vai embora, e no final do filme, no galpão.

¹³ Optamos por empregar o termo "design de produção" (no lugar de "direção de arte") para designar a função exercida por Fernanda Bigaton, no processo de criação do filme, por compreendermos que seu trabalho foi muito além de simplesmente guiar a cenografia e o figurino de *Maquete*. Bigaton atuou em conjunto com as demais equipes, desde o início do trabalho em sala de ensaio, para orientar a visualidade do filme como um todo, auxiliando na escolha de locações, na organização de conceitos estéticos importantes para o trabalho e pautando a elaboração do roteiro do filme nesses mesmos conceitos, como vimos anteriormente no caso do voo de balão de Tomás.

Nas internas, por sua vez, a prioridade foi "aprisionar" os personagens em quadros mais claustrofóbicos, muitas vezes fazendo o uso de contraluz para definir suas silhuetas. A área da janela onde fica o mural de Tomás, por exemplo, é sempre mostrada como um ambiente à parte do restante da sala de estar, que costuma aparecer escurecida, emoldurando os personagens que se encontram próximos à janela. E mesmo as janelas do filme aprisionam: suas paisagens não costumam passar, na maioria das vezes, de borrões brancos, estourados, ou da incógnita do breu noturno. As exceções se dão justamente nos momentos em que os personagens conseguem encontrar algo do lado de fora: quando Taianã se debruça na janela do quarto e observa a praça; quando Jana viaja de trem ou ônibus e vislumbra a paisagem.

Por outro lado, a maneira como as câmeras captam os prédios da cidade nas externas não se pautou apenas pelas decisões das equipes de direção e fotografia, mas justamente por um trabalho de afinação entre essas esferas de criação do filme e o design de produção. Pautada pela proposta inicial de uma "tentativa de realizar o registro de uma noção universal do que representa a cidade" (conforme consta no projeto de apoio do filme, apêndice deste relatório), a designer de produção Fernanda Bigaton incentivou a busca por uma estética "industrial, geométrica, desnivelada". Ainda no início do processo, Bigaton sugeriu, ao lado do colaborador Ivan Cascon, que espaços urbanos como a zona portuária do Rio de Janeiro servissem de pano de fundo para algumas cenas. Definida a utilização daqueles espaços, coube ao trabalho de design de produção refletir aquela "noção de cidade" nas esferas mais particulares das vidas dos personagens.

A estética dos interiores, assim, foi parcialmente orientada pelo contato da designer de produção com o trabalho de Suzana Queiroga. O mural dos mapas, na parede adjacente à porta da cozinha do apartamento de Lila, foi montado pelo artista visual Guilherme Lopes tendo como referência a linguagem dos trabalhos cartográficos de Queiroga (figura 6) e com base em material fornecido pela própria artista. Em entrevista publicada em seu catálogo, Queiroga aponta que "o mapa é uma radiografia de um corpo mutante, de um organismo que é a cidade" (2008, p. 48). Tal conceito foi expandido pela equipe de arte para os demais murais presentes no apartamento de Lila: a parede de fotos da sala de estar ganha novos elementos a cada nova cena do filme em que aparece; o "mural de azuis" de Tomás, próximo à janela da sala, só revela o que poderia ser considerado seu "propósito" no filme quando o próprio Tomás se deixa radiografar.

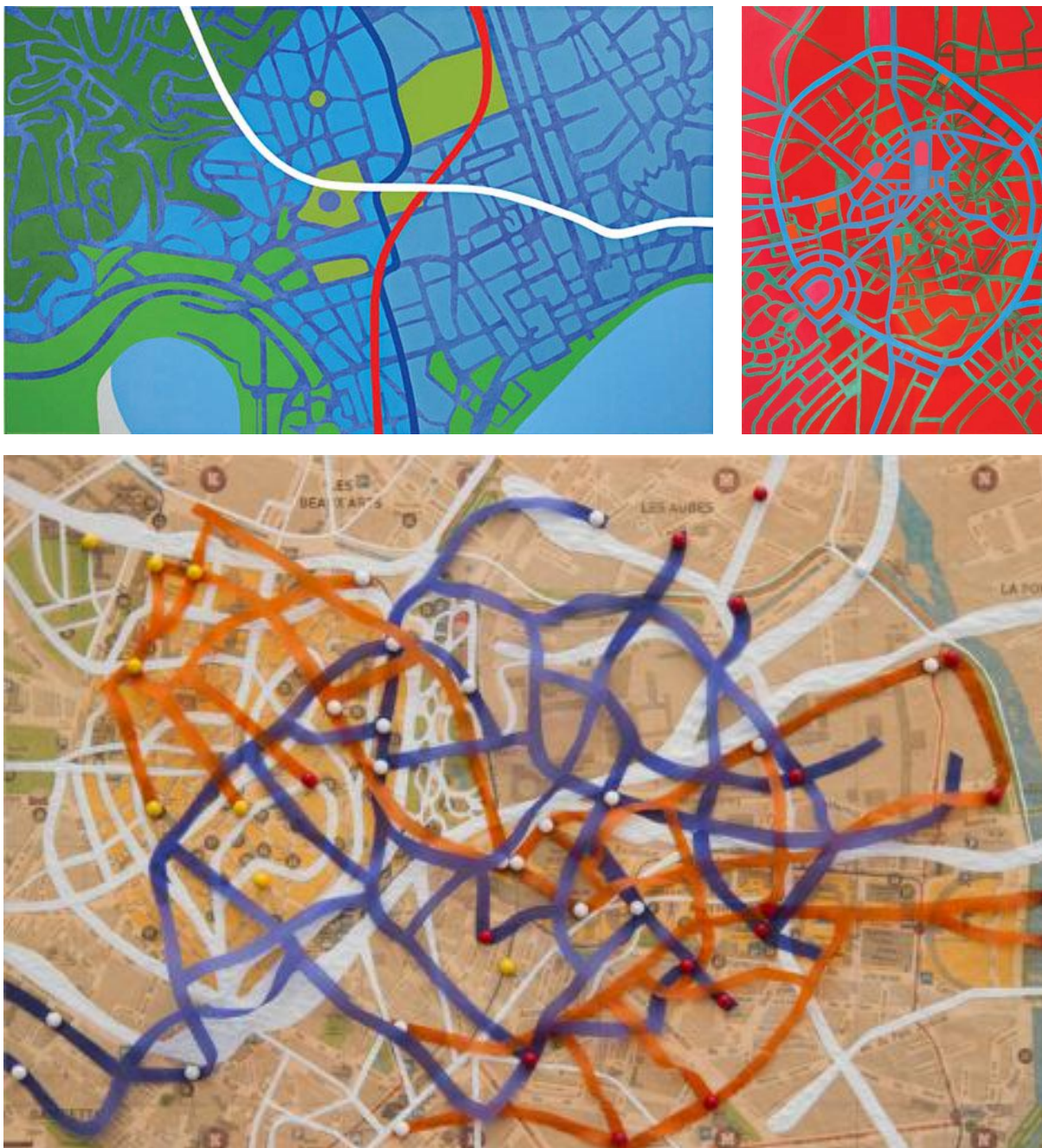


Figura 6: Alguns dos trabalhos da artista plástica Suzana Queiroga que serviram como inspiração para a cenografia do filme.

A dramaturgia de Tomás corre em sentido oposto ao do restante dos personagens e só se fecha quando sobrevoa a cidade no balão *Velofluxo*, obra que Queiroga descreve como "uma pintura no espaço e o azul do céu". Ali, o voo de Tomás une dois mundos, seu balão "observa e reflete a malha urbana" (2008, p. 49) e mescla arcos dramáticos em uma conclusão que consideramos esteticamente satisfatória (figura 7).

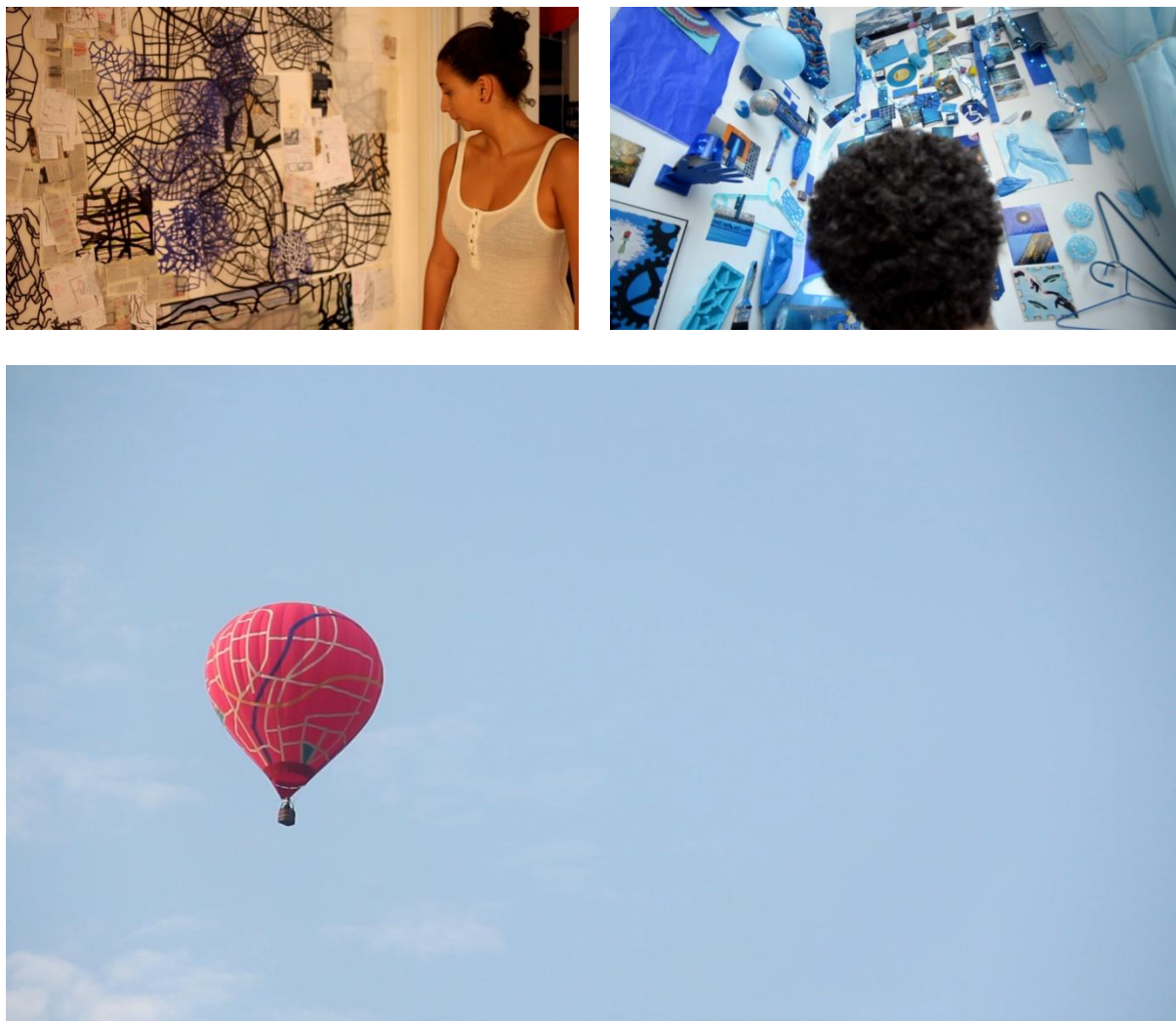


Figura 7: Em sentido horário, o mural de mapas inspirado pelo trabalho de Suzana Queiroga, o mural de azuis de Tomás e, no voo do balão Velofluxo, uma possível confluência visual das duas propostas.

Cabe apontar aqui que o uso majoritário de fotos na composição dos murais nasceu de um dos primeiros exercícios de cartografia e visualização passado aos atores durante o processo de criação dramatúrgica, descrito anteriormente neste relatório. Trabalhando em consonância com os métodos de elaboração do próprio roteiro do filme, a equipe de Bigaton foi capaz de extrair daqueles exercícios o conceito do "mural de trabalho" ou "mural processual" que ilustra, ainda que de forma discreta, o trabalho dos personagens em torno da construção de sua maquete.

3.2. Propondo e solucionando problemas

Ao realizar um filme como *Maquete*, dependente do uso de locações (internas ou externas) e de orçamento reduzido, uma equipe de produção precisa estar afinada com os assistentes de direção, que se certificam de que as ordens do dia sejam cumpridas a cada diária. Embora pequenos atrasos tenham ocorrido em uma ou outra filmagem, a equipe do filme, quando necessário, era grande o suficiente para dar conta de cumprir horários e executar planos logísticos previamente estabelecidos.

Um bom exemplo disso foram as diárias da Praça Mauá. A primeira delas utilizou a locação apenas na parte da tarde. Embora todos os envolvidos estivessem cansados após uma filmagem complicada realizada em outro lugar pela manhã (a cena, que acontecia à beira de uma piscina, acabou não entrando no filme), a logística traçada pela equipe de direção garantiu o bom resultado do material filmado naquele segundo momento do dia: a cena da discussão no carro, após a partida de Bel.

Naquele contexto, os atores, que passaram o horário de almoço ensaiando a sequência, acabaram virando um pouco produtores e assistentes de direção, uma vez que o único integrante que os acompanhou no veículo foi o diretor de som Fabio Carneiro Leão, que captou a cena da mala do carro. Para o funcionamento de uma diária como essa, foi importante estipular um percurso que durasse o tempo da cena, sem, no entanto, deixar que os atores se deslocassem demais, o que poderia atrasar a realização de novos *takes*. Assim, o percurso escolhido foi circular (figura 8), próximo à base de produção, na entrada do Píer Mauá, e as equipes de fotografia e direção revisavam o material quando o carro retornava à base, ao término de cada *take* (foram necessários três para chegar ao resultado desejado).

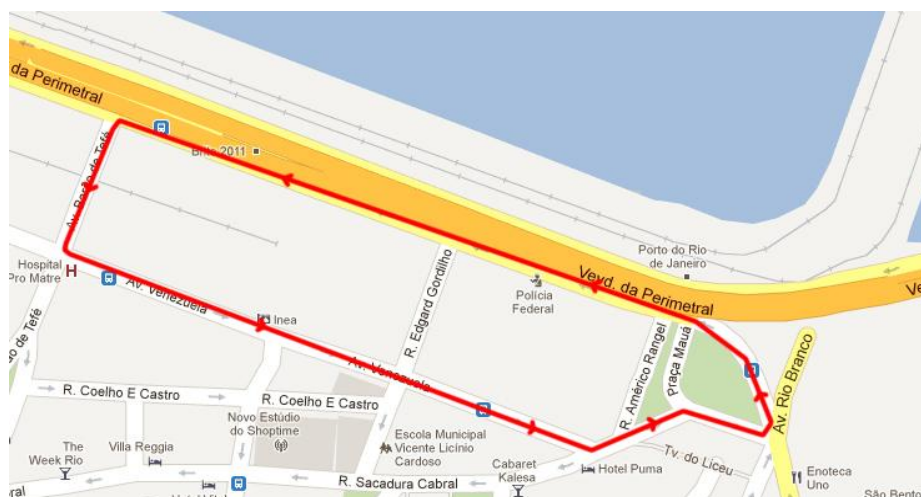


Figura 8: mapa da produção definindo o trajeto do carro.

A segunda diária realizada na região, por sua vez, contou com uma equipe maior e mais completa. Para que não corrêsemos o risco de perder a luz do dia, a equipe de direção traçou, além da ordem do dia, um mapa ilustrando a locação de cada plano a ser filmado no dia (figura 9), enquanto a equipe de produção se encarregou de viabilizar o uso de diversas locações pela equipe, definidas pelas equipes de direção e fotografia em visita de locação prévia (figura 10).

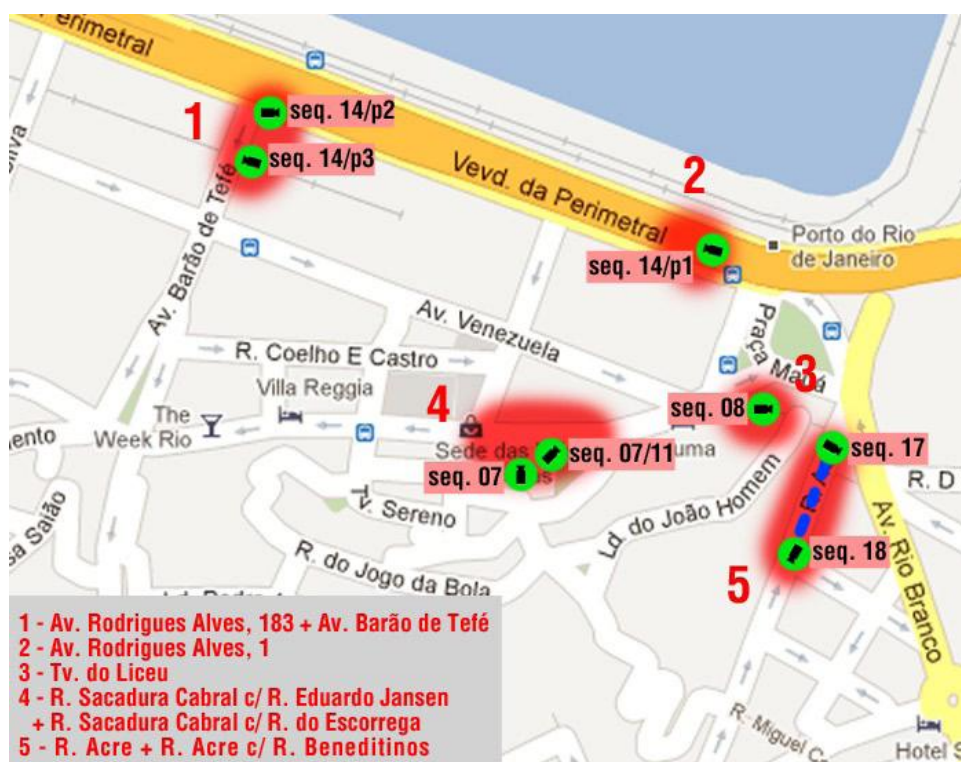


Figura 9: Mapa ilustrando as locações utilizadas pela equipe na segunda diária da Praça Mauá. A sequência de Bel correndo, que dependia da equipe de fotografia acompanhando a atriz de carro, acabou precisando ser transferida da Rua Acre para a Av. Venezuela.

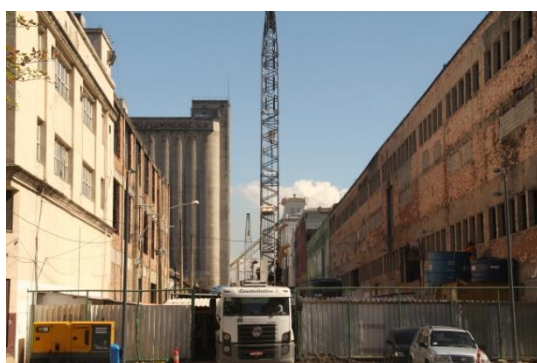


Figura 10: As equipes de fotografia e direção definiram os planos da sequência na Praça Mauá em visita de locação prévia.

Outra diária que dependeu de grande afinamento logístico entre as equipes foi a da boate, justamente a primeira filmagem do filme. Costumamos brincar que, caso algo tivesse dado errado naquele dia, *Maquete* talvez nunca tivesse saído do papel. Devido à grande escala da diária, que chegou a contar com cerca de 30 figurantes, utilizou diversos ambientes diferentes do lugar onde foi realizada (o clube *Fosfobox*) e durou de 8h às 20h, também neste caso as equipes realizaram visitas de locação prévias para definirem suas necessidades e planejarem a execução de seu trabalho. Durante a visita da equipe de fotografia, por exemplo, definimos os planos (figura 11) e checamos a elétrica do estabelecimento.

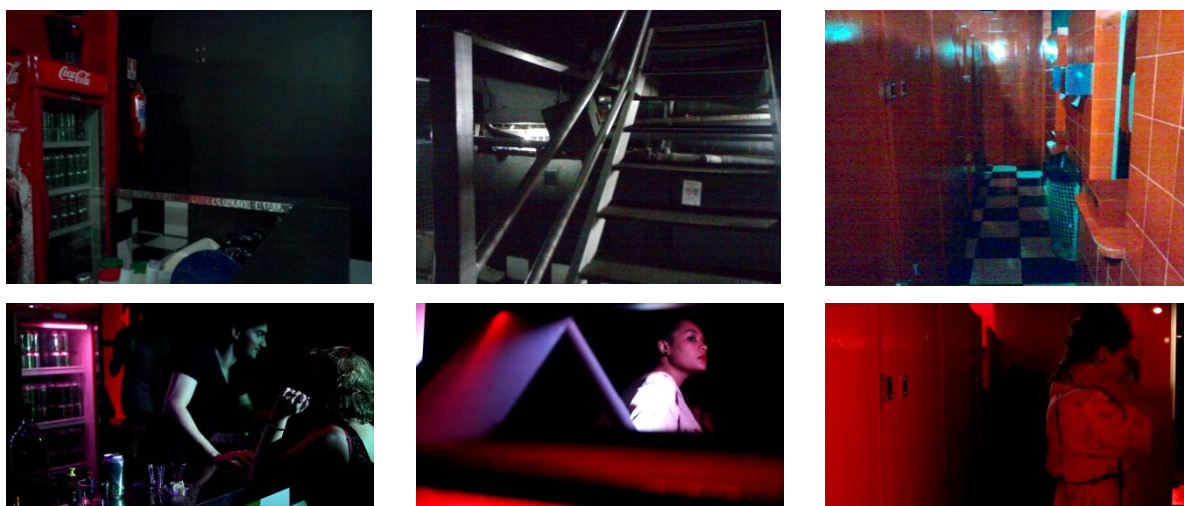


Figura 11: Registros fotográficos da visita de locação realizada pela equipe de fotografia para a cena da boate, contrapostos a seus respectivos planos no filme.

Diárias menores, que exigiam menos da equipe como um todo, especialmente aquelas que aconteciam com uma quantidade reduzida de atores, não chegaram a contar com esse tipo de aparato de produção. No entanto, nos esforçamos para criar sempre o ambiente de trabalho mais ágil e confortável possível para os colaboradores envolvidos.

4. PÓS-PRODUÇÃO

A pós-produção de *Maquete*, conforme mencionado anteriormente, enfrentou diversos problemas de infraestrutura, fazendo com que a conclusão do trabalho atrasasse em cerca de um ano e meio. Dificuldades técnicas e de disponibilidade de ilha de edição foram os principais desses problemas. Não nos deteremos, no entanto, em sua descrição, priorizando aqui um relato, ainda que breve e incompleto¹⁴, sobre como este estágio da produção influenciou o resultado final do filme.

4.1. Esculpindo *Maquete*

O montador americano Walter Murch disserta, em seu livro *Num piscar de olhos*, sobre o deslocamento que acontece de um quadro do filme para o outro. Segundo o autor, "um filme está sendo efetivamente 'cortado' 24 vezes por segundo", mas o público só se vê forçado a reavaliar o conteúdo de um plano "quando o deslocamento visual é suficientemente grande (como no momento do corte)" (2004, p. 18). Assim se desencadeiam, portanto, as diferentes informações estéticas que compõem um filme. Quando, porém, tal deslocamento se dá entre dois planos insuficientemente diferentes entre si, como num *jump cut*, "a colisão dessas duas ideias produz uma confusão mental – um pulo – que, comparativamente, torna-se incômodo" (p. 19).

A princípio, os *jump cuts* em *Maquete* haviam sido utilizados apenas como mecanismo de obtenção do melhor material possível das encenações construídas a partir do improviso ou de depoimentos e monólogos. À medida que a montagem prosseguiu, tanto o montador, Lucas Canavarro, como o orientador do projeto, Fernando Salis, propuseram que esse "ataque de planos" também passasse a ser utilizado como estratégia de composição das cenas em questão. Entendemos, naquele contexto, que o uso do recurso ajudaria a fragmentar a apresentação, atribuindo em diversos momentos força ao caráter improvisacional daquelas encenações. Dessa maneira, cenas como a do jantar, o depoimento de Lila no banheiro da

¹⁴ O filme se encontra, no momento da escrita deste texto, com cerca de 50% de seu áudio finalizado e sem finalização de imagem.

boate, o momento em que Bel faz as malas ou quando canta à janela com Tomás foram montadas seguindo essa diretriz.

Na sequência do jantar, especificamente, contraplanos chegaram a ser cortados com o intuito de criar os cortes bruscos. Além disso, uma série de pequenos registros em plano detalhe, como mãos segurando copos, brincando com rolhas ou acendendo cigarros, embora produzidos com o intuito de facilitar a montagem, permaneceram inutilizados. Outra cena que se beneficiou do uso de *jump cuts* foi a da concepção da maquete, no início do filme, quando os personagens imaginam sua cidade em miniatura na sala do apartamento de Lila. Essas encenações têm em comum o fato de terem sido improvisadas pelos atores diretamente no momento da filmagem, com base em jogos utilizados em sala de ensaio.

A seleção de imagens, em ambos os casos, priorizou a criação de pequenos arcos dramáticos para cada cena e se pautou pela relevância dos materiais em relação ao restante do filme. Nas duas sequências, o personagem de Gustavo acabou se destacando, muito devido à pertinência das escolhas feitas pelo ator naqueles jogos. Assim, a cena da concepção da maquete aponta desde cedo para seu isolamento no grupo, enquanto o jantar serve em parte para destacar sua personalidade, principalmente em oposição à de Jana – dramaturgia facilitada pelo posicionamento dos atores. Além disso, buscamos ainda a valorização de momentos de sutileza criados pelo elenco, como quando, durante o jantar, Lila limpa a mesa de centro de sua sala. Pequenas *gags* visuais também foram geradas a partir dos *jump cuts*, como é o caso da contraposição de planos na cena da concepção da maquete, quando, imediatamente após a sugestão de um aeroporto, Bel surge no centro do quadro, no mesmo ponto onde estaria o aeroporto em questão e com as mãos apoiadas nos quadris, dando levemente a seus braços o semblante de asas (figura 12).

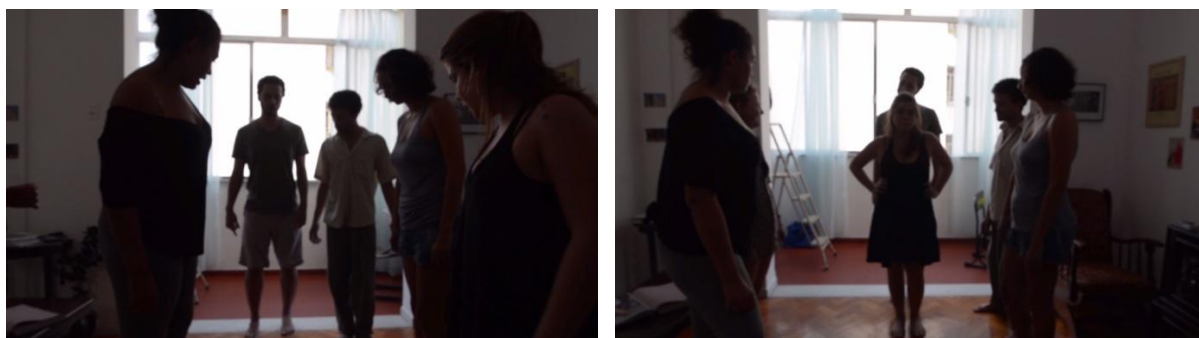


Figura 12: Stills da cena da concepção da maquete que ilustram o uso do corte seco na sequência.

A cena do depoimento de Lila no banheiro serve como exceção à regra: apesar de não ter sido fruto de improviso da atriz, mas da interpretação ensaiada de um texto de sua

própria autoria, também foi marcada pelo uso de *jump cuts*. A escolha foi feita não só para que pudéssemos aproveitar momentos de dois *takes* diferentes, mas também para ajudar a criar uma unidade estética para o filme, rimando especialmente com a cena em que Bel canta com Tomás. Esta, por sua vez, estava prevista no roteiro para acontecer no final do filme, como um flashback, e na montagem acabou sendo levada para o início, logo após a cena do jantar. Ainda no caso da cena de Lila, também consideramos que o corte seco entre as duas posições da atriz conferiria força à sua segunda imagem, em que seu rosto toma conta do quadro (figura 13).

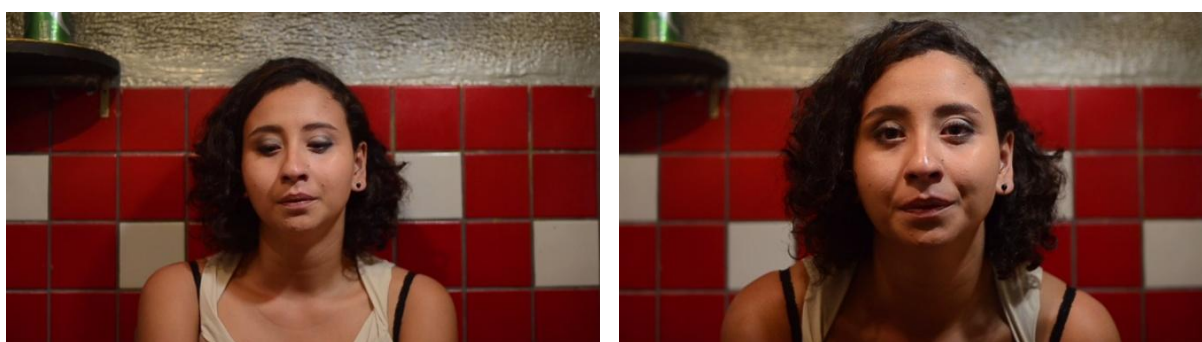


Figura 13: Stills da cena do banheiro que ilustram a diferença de postura da atriz em dois momentos da sequência, o que pretendemos amplificar pelo uso do corte seco.

Apenas durante a montagem, foi definido que a sequência aconteceria no final do filme, como forma de fechar um arco dramático maior para a personagem. A posição da cena na linha do tempo do filme foi ditada pelas batidas na porta de Gustavo e Taianã na sequência anterior, servindo para evidenciar de forma sutil a entrada do *flashback*. O depoimento, que segundo o roteiro aconteceria na própria cena da boate, ao ser deslocado para o final do filme, informa o espectador acerca de um peso que a personagem carrega durante todo o filme.

Seguindo a tendência de produzir rimas entre o início e o final do filme, também construímos tanto a introdução como a conclusão de *Maquete* de maneira semelhante: com o uso de narrações enunciadas por Lila, sobre quadros fechados individuais dos personagens, unidos por fusões.

Para além dos recursos previamente descritos, outros mecanismos de montagem clássicos foram utilizados à exaustão ao longo do filme, especialmente a montagem paralela, em cenas como a da "ressaca" após a boate, das entrevistas em oposição à viagem de Jana, do sermão de Gustavo para Tomás, enquanto Lila corta cebolas, e da "perseguição" ao balão, no final do filme. Uma das sequências que faz uso desse recurso, que começa com Taianã dando um depoimento pessoal na cama e passa por todos os atores enunciando a ideia que têm do

projeto de construir uma maquete, foi *escrita* dessa forma, como pode ser visto no roteiro de trabalho (anexo). Já no final do processo de criação em sala de ensaio, usamos o conceito da cena como forma de exemplificar para os atores o tipo de encenação descontínua que o cinema nos possibilita criar e de que *Maquete* faz uso maciço.

4.2. Em busca de uma sonoridade

A captação de som do filme levou em conta poucas ideias anteriores à montagem. Dessa forma, a equipe de som focou, durante as filmagens, apenas em produzir o material bruto mais limpo possível, enquanto o diretor de som, Fabio Carneiro Leão, pensava propostas para a dramaturgia sonora de *Maquete*.

Das sequências que já tinham uma proposta específica de trabalho de som definida antes das filmagens, destaca-se a cena da "corrida parada" de Jana nas ruas da zona portuária. À época, pensávamos apenas em acompanhar as imagens com os sons dos passos e da respiração de Jana, trabalho que viria a ser feito durante a pós-produção. No entanto, o conceito se desenvolveu e acabou se transformando no que o trabalho final apresenta: uma montagem de som conceitual que pega emprestado diversos elementos do restante da trilha sonora do filme.

Outra sequência cujo áudio, desde o princípio, sabíamos que ficaria para a pós foi aquela em que os personagens caminham pelas mesmas ruas do centro da cidade. Naquele caso, no entanto, ainda não tínhamos uma proposta fechada. A filmagem da cena se deu em um momento em que parte do material bruto do filme já havia começado a ser montado, de modo que, quando as imagens foram captadas, o roteiro de trabalho já estava sendo desrespeitado: no documento, as incursões do grupo pelas ruas do Rio de Janeiro se fragmentavam em diversas pequenas cenas, ao passo que, na montagem, decidimos transformá-las em uma cena só.

Pouco tempo depois da última diária do filme, quando retornamos à ilha de edição após um hiato no trabalho, definimos - o montador e eu - a proposta da cena, aprovada pelo elenco. As imagens seriam acompanhadas de vozes em *off* dos atores, gravados durante improvisações com base na matriz dramática "depois que a Bel foi embora". Essas falas se intensificariam durante a corrida de Bel e terminariam com uma única fala sendo dita em uníssono por todos os atores. Dessa forma, comporíamos a trilha sonora daquele momento do filme a partir da fala, investindo no potencial lírico das palavras, como poesia querendo se

passar por música. Na versão final do filme, música de fato acabou sendo incluída da cena, o que julgamos que intensificaria ainda mais o momento da corrida.

O fato de termos recorrido à trilha musical para aquela cena, no entanto, não significa que a dramaturgia de som do filme tenha priorizado o uso de música incidental. A maior parte dos ruídos ouvidos no trabalho final tiveram origem no desenho de som. Este, na realidade, viria a tomar tal dimensão que, ao lançarmos o olhar sobre uma comparação entre o material bruto e o finalizado, podemos perceber que a quantidade de canais de áudio utilizados em determinados segmentos do filme chegou a quase triplicar (figura 14).

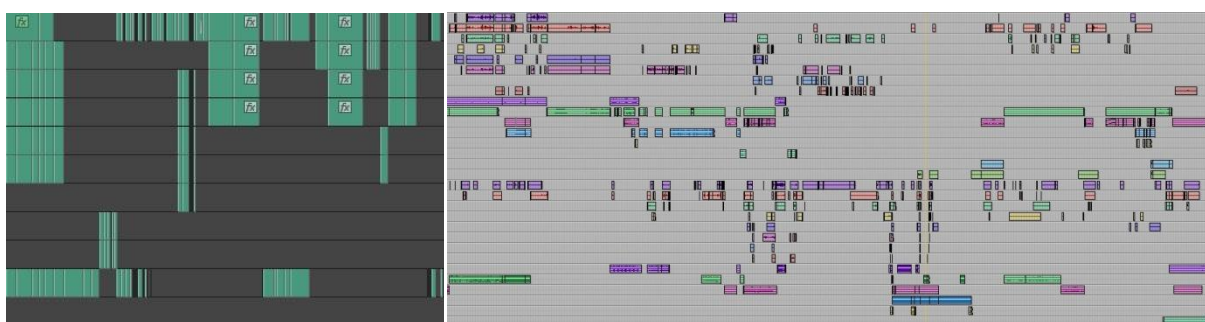


Figura 14: No intervalo de filme que vai da cena do jantar até a sequência da "ressaca" (após a boate), o número de canais de áudio subiu de 10, em sua versão bruta, para 29, após o trabalho de desenho de som.

Tal aumento se deveu ao extenso trabalho de *foley* realizado pela colaboradora Acácia Lima e pela inserção de pequenos amparos poéticos na maioria das cenas, tais como os sons de um ônibus ou de uma obra que sempre acompanham Gustavo quando este chega a uma janela, uma tempestade que cai enquanto o grupo de amigos janta em casa, ou um anônimo assobiando *Garota de Ipanema* nos fundos do prédio na cena em que Lila corta cebolas. Este último recurso, em particular, foi proposto pelo diretor de som para trazer certa ironia à sequência, fazendo-a rimar com pequenos *inserts* mostrados anteriormente da personagem comprando as cebolas no supermercado, onde a mesma música é usada como recurso diegético.

Outros usos de trilha diegética incluem casos como o de uma televisão ligada na sequência da "ressaca", quando Gustavo chega no apartamento de Lila, a própria música da cena da boate e o exemplo mais óbvio: a cena do jantar. Nesta, não só a alternância de uma música para a outra ajuda a marcar a passagem do tempo, como a escolha da primeira canção (versão de *Como Dois e Dois* cantada por Roberto Carlos) se deu em consonância com a dramaturgia de Lila, que, mais tarde, canta a mesma música durante seu depoimento para a câmera. Foi nos pautando por esse tipo de oportunidade que viemos tentando construir uma dramaturgia sonora para *Maquete* ao longo dos últimos meses.

4.3. Finalizando o trabalho

Maquete encontra-se, atualmente, em sua última etapa de finalização de som e imagem, dependendo apenas da mixagem de som e da correção de cor para que possamos considerá-lo, de fato, *pronto*. Além disso, já está sendo inscrito em mostras e festivais diversos com sua última versão de trabalho.

O futuro da produção inclui ainda a entrega das recompensas aos apoiadores do Catarse, o que inclui, entre outros brindes, DVDs, uma sessão fechada do filme e uma festa de lançamento. Nosso objetivo é realizar a sessão ainda em dezembro de 2014 e começar a produzir as recompensas restantes em janeiro de 2015.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Estas considerações não são, e jamais teriam como ser, de fato, finais. E por isso serão também breves. No momento atual, a impossibilidade do meu distanciamento da obra que realizamos não permite muito mais do que a elaboração de algumas questões que têm se formulado nos últimos meses. São questões que dizem respeito: aos objetivos criativos deste projeto; à sua contribuição para a percepção que o grupo de artistas envolvidos (especialmente integrantes de Miúda) tem dos processos de criação de que toma parte; à minha percepção de como o projeto foi encarado, desde o princípio, por quem não estava envolvido em sua realização; e ao lugar que *Maquete* me parece ocupar no atual panorama do fazer cinematográfico brasileiro.

De antemão, posso afirmar: a meu ver, cumprimos nossos objetivos, ainda que aos trancos e barrancos. Mas é interessante abordar, antes, a natureza do trabalho que escolhemos fazer e algumas impressões pessoais que tive – e tenho – dos olhares externos que se lançaram sobre nós.

Ainda em 2012, durante as filmagens de *Maquete*, fui entrevistado para o Jornal Ecos sobre a realização do filme. A conversa, como era de se esperar, girou em torno de três pontos principais: o panorama de profissionalização do cinema universitário, o financiamento coletivo do filme e o nosso processo colaborativo de criação dramatúrgica. Naquele contexto, pareceu difícil ao entrevistador separar uma proposta da outra, e com razão. Na Escola de Comunicação da UFRJ, especificamente, vivia-se então um certo furor devido à ideia do "cinema pós-industrial", proposta por Cezar Migliorin em 2011.

Foi assim que, ao acompanhar uma diária do filme realizada nos arredores da Praça Mauá (e detalhada na página 42 deste relatório), o jornalista se referiu ao processo de filmagem como "inovador, agregador, solidário" (MUXFELDT, 2012, p. 4). Talvez imerso no clima de café da manhã em equipe, não tenha percebido os dois assistentes de direção organizando o elenco de acordo com uma rígida ordem do dia, ou outras formas marcadas de hierarquização que ali eram representadas por assistentes de produção, continuístas, assistentes de fotografia, equipe de figurino e maquiagem, entre outras funções típicas de um cinema industrial, sim.

Ao falarmos em "processo colaborativo", é comum que o ouvido não treinado entenda a expressão como sinônimo de "criação coletiva". Como vimos na introdução deste

documento, há diferenças significativas entre os dois conceitos. Além disso, o processo colaborativo de *Maquete* disse respeito majoritariamente à elaboração do roteiro do filme, que, àquela época, já nos servia apenas como parâmetro para o plano de filmagem. É verdade que, como descrito anteriormente, algumas *técnicas* do processo colaborativo de criação dramática empreendido no projeto foram utilizadas nas filmagens, mas isso não significa que as *formas de produção* do filme, naquele momento de sua realização, possam ser consideradas "pós-industriais".

Em nosso trabalho, recorremos ao método criativo utilizado por Miúda no teatro não como forma de romper com esta ou aquela lógica de mercado, mas pelo que sabíamos ser capaz de gerar em termos de linguagem. Se geramos (e gerimos) da forma mais democrática possível um ambiente criativo, não acredito que isso se deva ao processo colaborativo em sala de ensaio. Pelo contrário: como abordamos anteriormente, muitas vezes o nosso método levou a situações atípicas em sets de filmagem, como as longas sessões de improvisação que realizamos direto para a câmera, que exigiram do restante da equipe uma maior disposição do que talvez tivesse naqueles momentos.

Traço aqui, portanto, um comentário: faltam sistematizações teóricas e uma melhor definição dos conceitos que têm norteado o fazer cinematográfico independente, no Brasil, nos últimos anos. Sistematizações como as que Rosyane Trotta propôs no contexto do teatro e que utilizamos para compreender a gênese de nosso filme. Quando escrevo que cumprimos nossos objetivos, é por ter aquele referencial para contrapor à análise dos diversos materiais que compõem *Maquete*.

Concluída a etapa criativa do filme, percebo em seu desenvolvimento uma predominância dos elementos que Trotta associa (2006, p. 158) à prática do processo colaborativo no teatro: o fato de seu ponto de partida ter-se dado em um projeto apresentado por mim; as funções ocupadas por cada participante do projeto definidas (quase sempre) desde o princípio do processo; seu campo autoral, que pode ser entendido como plural, híbrido, no sentido em que a matéria prima dramática originou-se de todos os envolvidos; a construção do texto em diálogo com a cena, com a contribuição de todos que participaram do processo, mas com palavra final da direção.

Nesse sentido, espero que o filme tenha atizado o desejo da equipe de, entre um trabalho comercial e o outro, participar de projetos semelhantes. Pessoalmente, ao assistir ao corte final de *Maquete*, sinto-me tão autor quanto o resto do elenco e da equipe em muitos momentos, mais autor do que qualquer outra pessoa em outros e, em alguns, menos do que os demais. Assim, considero que o experimento de criação dramática colaborativa foi bem

sucedido. Para além disso, é relevante apontar que sequer me identifico por completo com o resultado. Considero-o um filme indeciso, confuso. Cabe perguntarmo-nos se essa confusão não teria sido fruto de tudo por que passamos ao longo da realização do projeto.

O grupo de estudos que daria origem a *Maquete* teve início em meio ao crescimento dos movimentos de ocupação do espaço público em todo o mundo, inclusive no Brasil e no Rio de Janeiro. A temática do filme rapidamente se orientou para questões relativas ao espaço urbano, mas, quando entramos em sala de ensaio, houve certa dificuldade em transformar aquelas questões em dramaturgia, arte. Criamos a alegoria da maquete, não soubemos direito o que fazer com ela e acabamos criando um trabalho que busca no humano um reflexo da cidade, do concreto, e vice-versa. Dias após a diária do balão (a última da produção), irromperam nas ruas de todo o país os protestos de junho de 2013. Foram, a meu ver, manifestações igualmente confusas, indecisas.

O filme que vejo é um pouco sobre aquela falta de articulação, de busca por um propósito, e talvez por isso mesmo me pareça desarticulado e sem propósito. A maquete, ao final do filme, é finalizada, mas os personagens não são mais os mesmos, não se reconhecem mais uns nos outros. Talvez justamente por nunca terem se reconhecido. No entanto, por mais *esquisito* que tenha resultado, em sua aparente falta de foco temática, este é um trabalho que me faz feliz.

Trabalharemos agora para que o filme circule o quanto puder. Para que a bagagem que a *Maquete* carrega corra o risco de se tornar, em algum grau, relevante. Para que aqueles personagens tenham a chance de que alguém se reconheça neles.

REFERÊNCIAS

- BOGART, A. *A preparação do diretor*. Tradução de Anna Viana; revisão de tradução de Fernando Santos. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.
- BORDWELL, D. *Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema*. Tradução de Maria Luiza Machado Jatobá. Campinas, SP: Papirus, 2008. (Coleção Campo Imagético)
- JOST, F. *O autor nas suas obras*. Tradução de Michel Colin. In: SERAFIM, J. F. (org.). *Autor e autoria no cinema e na televisão*. Salvador: EDUFBA, 2009.
- MATTOS, C. A. *O que querem os artistas contemporâneos?*. Rio de Janeiro, 10 set. 2011. Disponível em: <<http://carmattos.com/2011/09/10/o-que-querem-os-artistas-contemporaneos/>>. Acesso em: 23/04/2014.
- MIGLIORIN, C. *Por um cinema pós industrial*. Revista Cinética, on-line. Rio de Janeiro, fev. 2011. Disponível em <<http://www.revistacinetica.com.br/cinemaposindustrial.htm>>. Acesso em: 30/03/2014.
- MURCH, W. *Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre*. Tradução de Juliana Lins. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.
- MUXFELDT, P. *Entre forma e conteúdo*. Jornal Ecos, Rio de Janeiro, dez. 2012.
- RISCADO, C. *Translato de uma substituição*. Artigo não publicado, apresentado na disciplina *A análise estética de obras coreográficas* do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UNIRIO, ministrada pela Prof^a Dr^a Joana Ribeiro. Rio de Janeiro, 2011.
- TROTTA, R. *Autoralidade, grupo e encenação*. Sala Preta, v. 6, 2006. São Paulo: ECA/USP, 2006.
- QUEIROGA, S. *Ver fora de mim: depoimento*. In: DUARTE, P. S.; FERREIRA, G.; QUEIROGA, S. *Suzana Queiroga*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria / Metrópolis Produções Culturais, 2008.

APÊNDICE

Projeto de apoio

Projeto MUDA

Projeto de longa-metragem de Pedro Capello
Escola de Comunicação da UFRJ / 2012

Pedro Capello – (21)9839-3344 / pmontillo@gmail.com
Érica Sarmet – (21)81129501 / e.sarmet@gmail.com

Apresentação

MUDA é um projeto de longa-metragem idealizado e dirigido por Pedro Capello, aluno do curso de graduação de Comunicação Social com habilitação em Rádio e TV da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Este será seu projeto de formatura.

O curso de Rádio e TV forma profissionais de criação e produção nos meios audiovisuais. O Projeto MUDA é, em grande parte, influenciado pela recente aproximação entre este curso e o de Direção Teatral, sediado no prédio da Escola de Comunicação (ECO), tendo como alguns de seus objetivos investigar novas formas de concepção, produção e distribuição de informações e obras audiovisuais.

Assim, MUDA não tratará apenas da realização de um filme, mas também da manutenção de um núcleo de pesquisa continuada que conta com a participação de alunos de ambos os cursos - e mesmo de outras instituições - e tomou forma ao longo dos últimos dois anos, dando origem à Realizadora MIÚDA.

Nos últimos anos, a empreitada levou aos palcos cariocas espetáculos como *Arremedo*, texto inédito de Lourenço Mutarelli, e *Vermelhos Vermelhos*, do dramaturgo argentino Eduardo Pavlovsky. Em 2011, o espetáculo de teatro-dança *Todo Esse Mato Que Cresceu ao Meu Redor* ficou em cartaz durante um mês no Teatro Glaucio Gill, através da Ocupação Câmbio, e mais três semanas na Rampa, lugar de criação. MIÚDA também levou a peça *CACO – possível produção de memória para o espaço da casa* para o palco principal do Teatro Glaucio Gill, através da Ocupação Complexo Duplo, e a festivais de teatro universitário, onde angariou prêmios.

O Projeto MUDA marca a primeira incursão cinematográfica da Realizadora MIÚDA.

O Projeto

MUDA está sendo realizado através de um processo colaborativo, em que a pesquisa com o elenco e a equipe técnica, em sala de ensaio, dará origem aos materiais e referências a serem transformados em obra audiovisual. Objetiva-se que o produto final atinja uma linguagem híbrida, remetendo, principalmente, ao “ato de registro” como natureza fundamental da imagem fílmica, seja ela ficcional ou documental.

O tema investigado é o desejo de mudança, a insatisfação com a forma como as coisas são, ou, por que não, o medo da transformação. Das esferas mais particulares, dos casos mais pessoais às transformações mais abrangentes, somos todos movidos por algum desejo de mudar alguma coisa - ainda que a nós mesmos.

Neste contexto, o projeto pretende levantar as questões: Somos mesmo a geração que “não tem contra o que lutar”? Quais são as nossas causas e o que significa defender algo? Para além disso, como nossas noções de individualidade se relacionam à necessidade de promover uma mobilização social?

Tateando estas questões, MUDA tomará forma através de uma poética fragmentada, composta a partir da pluralidade gerada pelas vozes dos artistas envolvidos em sua criação.

Projeto MUDA

Realização: Universidade Federal do Rio de Janeiro / Realizadora MIÚDA

Orientação: Prof. Dr. Fernando Salis

Direção: Pedro Capello

Gênero: experimental

Duração: aprox. 80min

Realização: de fevereiro a outubro/novembro de 2012

Objetivos e Justificativa

O processo criativo de MUDA dispõe de ferramentas que apontam uma produção não convencional de materiais dramáticos, baseada nos princípios e procedimentos de uma concepção sistêmica da realidade. Nos ensaios, esses procedimentos estão representados basicamente na improvisação, submetida a determinadas limitações, servindo para induzir o ator a explorar a escuta e a autoexposição em cena.

Dentre os processos e ferramentas que darão origem a este trabalho estão alguns dos fundamentos da dramaturgia atoral e dos processos colaborativos: a autobiografia em cena, a apresentação de composições (pequenas cenas improvisadas pelos atores) em ensaios, a construção e o uso de uma “memória de processo” e sessões de *viewpoints*. O roteiro do filme será construído a partir da *mise-en-scène* alcançada nos referidos procedimentos.

Não é por acaso que a obra se construirá de forma colaborativa. O próprio recorte temático, que se insere dentro de uma questão tão ampla, deverá ser atingido a partir das necessidades e anseios dos membros da equipe criativa do filme. O caos urbano, a forma como este nos violenta e a vontade de agir e mobilizar a sociedade civil são algumas das principais questões já levantadas por este coletivo a fim de estimular seu processo de criação.

A Realizadora MIÚDA, trabalhando com a colaboração de inúmeros profissionais da área, busca realizar de forma independente seus projetos. Assim, o Projeto MUDA contará com o financiamento coletivo para sua execução, através da mobilização em redes sociais e círculos de produção cultural. Desde o início da captação de recursos, esta aproximação dos artistas envolvidos com o público também ajudará a dar forma ao filme e incentivo à concretização do projeto.

Referências e estilo

A linguagem visual de MUDA será trabalhada a partir de imagens de aspecto documental. O uso predominante da câmera na mão deverá buscar, na performance do elenco, seu ritmo e enquadramento, atribuindo uma natureza de registro à imagem filmada e, assim, permitindo maior fluidez à mise-en-scène.

Para atingir tal resultado, a equipe de fotografia participará do processo de criação do filme, em sala de ensaio, quando da escolha, composição, combinação e refinamento dos materiais que deverão dar forma ao filme. Este método de trabalho permitirá que câmera e elenco possam interagir a partir de uma memória e uma dinâmica de processo específicas, levando, no ato da gravação, a uma exploração mais espontânea de caminhos possíveis abertos pela encenação.



Os métodos empregados no trabalho de câmera de *A Falta Que Nos Move* (Christiane Jatahy, 2009) servem como referência para a afinação entre o elenco e a equipe de fotografia.

Paralelamente à emulação de uma estética improvisacional da imagem, o trabalho de design de produção de MUDA priorizará o uso de locações, na tentativa de realizar o registro de uma noção universal do que representa a cidade. O ambiente urbano no filme será estabelecido através de uma estética industrial, geométrica, desnivelada.

As retas e curvas da cidade, num primeiro momento, ganharão movimento em contraposição a um figurino que busca a uniformidade. Aos poucos, como que contagiados pelo ambiente urbano e sua natureza

diversificada, os intérpretes passarão a vestir mais cores e mais formas. À medida que essas pessoas se liberam de suas amarras em relação ao coletivo, elas fogem da câmera, desorientam o senso comum, deglutem o urbano e se transformam.

Em oposição a este excesso de informação incorporado pelo figurino, os ambientes internos carregarão uma estética mais limpa e leve, servindo como uma redoma em torno do elenco. Gradualmente, inspirações contraculturais tomarão conta dos atores, deformando suas linhas retas e preenchendo sua ausência de textura de cor.



À esquerda, a topografia urbana dos viadutos será uma das referências na busca por locações para o filme. À direita, *still* do filme *A Onda* (*Die Welle* / Dennis Gansel, 2008) serve como exemplo do conflito uniformidade vs diversidade almejado pelo trabalho de figurino em MUDA.

A trilha sonora do filme, mesclando inspirações eruditas com o caráter mecânico da música eletrônica, estabelecerá uma relação ambígua com a imagem, indo, por vezes, de encontro a esta e, em outros momentos, sublinhando-a. Assim, a função da música será preencher, de forma fragmentada, o discurso pluralizado e não-narrativo da colagem de materiais alcançada durante o processo de criação do filme.

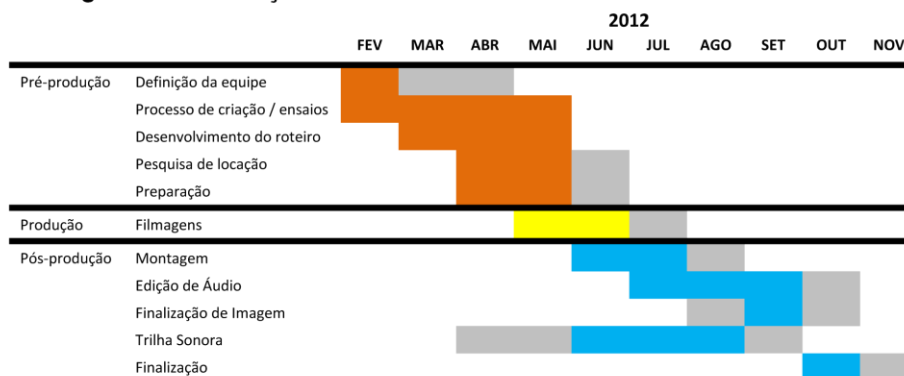
Plano de distribuição e exibição

A distribuição será realizada no circuito de festivais de cinema no Brasil e no exterior. No âmbito nacional, os festivais já fazem parte da programação cultural das principais metrópoles brasileiras, visando à formação de público para o audiovisual no Brasil.

Dessa forma, muitos festivais têm entrada a preços acessíveis, quando não gratuitas, o que faz com que os filmes alcancem um público considerável. Na maior parte dos casos, a exibição é feita em formato digital, o que também aumenta a janela de distribuição.

Há, ainda, a intenção de posteriormente disponibilizar o filme em *streaming* gratuito na internet, de modo que atinja o máximo de pessoas através de sua divulgação nas redes sociais.

Cronograma de Produção



Relação de itens de apoio/patrocínio

- Cessão ou desconto em aluguel de espaço para ensaios;
- Alimentação da equipe (período de produção do filme);
- Apoio/financiamento para locação de equipamentos (período de produção do filme).

ANEXO

Roteiro de trabalho (terceiro tratamento) de *Maquete*

MAQUETE

escrito por

Caio Riscado
Pedro Capello Montillo

1 INT - GALPÃO - DIA

GUSTAVO, LILA, JANA, TEI e TOMÁS observam a maquete, pronta, em detalhes.

LILA (OFF)

Um poste pode ser igual a um abraço. Uma ponte, duas mãos dadas. Pela mesma medida, uma faixa de pedestres pode ocupar entre um e cem seres humanos correndo. Já reparou? Da mesma forma que VOCÊ demora dois ou três cigarros pra ir até o metrô, uma vaga de carro pode medir umas dez pessoas esperando um ônibus e uma pessoa dormindo mede aproximadamente três jornais abertos... Se uma passarela de canteiro de obra tem a largura de dois pedestres magros, de quantos quilos a mais você precisa pra entupir o meio do caminho? Agora vou propor um exercício. Quando acabar o filme, vai dar uma volta na praça mais próxima e depois me diz: quantos abraços medem as grades de uma fé? Na volta, não esquece de anotar o preço do estacionamento de outras fés E APROVEITA: me diz quantas vibrações do tímpano correspondem ao reparo de uma galeria subterrânea? Te espero a dois passos de uma síncope.

2 EXT - AEROPORTO - DIA

BEL no aeroporto, muda.

TODOS (OFF)

INÍCIO <<Texto introduzindo a matriz dramática "depois que a Bel foi embora".>>

GUSTAVO fuma um cigarro, sentado em um dos bancos do aeroporto.

3 INT - CASA DA LILA - NOITE

Marília assiste TV em casa. Tomás toma um café na janela.

- 4 INT - QUARTO DA TEI - DIA
- TEI estática deitada na cama. Ao lado da cama, alguns livros e revistas no chão. Um cinzeiro sem guimbas, mas sujo. Um copo com água, quase vazio. Ela usa um tapa olho de uma marca qualquer.
- 5 EXT - PADARIA - DIA
- JANA toma uma média e come um pão com polenguinho. Come como se estivesse de ressaca. Cara amassada, uma roupa qualquer, chinelo. Mochila nas costas.
- TODOS (OFF)
- FINAL.
- 6 INT - CASA DA LILA - DIA
- <<Todos concebem juntos a maquete, desenhando no chão com os pés. BEL "estraga" o exercício, todos entram na onda dela, menos GUSTAVO.>>
- GUSTAVO
(irritado)
Cês tão aqui por quê?
- GUSTAVO sai.
- 7 EXT - ARREDORES DA PRAÇA MAUÁ - DIA
- Todos andam em grupo, observando o espaço ao redor.
- 8 EXT - RUA - DIA
- TOMÁS fotografa azuis.
- 9 EXT - CANTEIRO DE OBRA - DIA
- GUSTAVO observa o funcionamento da obra.
- 10 EXT - LOJA DE ÓCULOS - DIA
- BEL e TEI experimentam óculos escuros diversos.
- 11 EXT - UMA ESQUINA QUALQUER - DIA
- JANA faz anotações, apoiada sobre um carro estacionado. Guarda o bloco e a caneta, vai até uma banquinha e compra um salgado.
- 12 INT - CASA DA LILA - DIA
- TOMÁS construindo a parede de objetos azuis.

13 EXT - BAIXO BOTAFOGO - DIA

TEI, de óculos escuros, vai ao balcão de um bar, pede uma água, paga, pega a água e entra até o fundo do bar para ir ao banheiro.

14 EXT - PERIMETRAL E DEMAIS LOCAÇÕES - DIA

Todos andam em grupo, quase em fila indiana. Na última locação, BEL se dispersa e chama um ônibus.

15 IMAGENS DE COBERTURA - A CIDADE SE DESENHA.

16 INT - CASA DA LILA - DIA

LILA e TOMÁS tomam um café e conversam próximo ao mural de fotos azuis.

LILA
Não é um pouco azul demais?

TOMÁS
Não.

Pausa. Os dois se recolhem em suas chícarras de café.

TOMÁS
É porque...

LILA
(interrompendo)
Não precisa explicar de novo...

TOMÁS
(eufórico)
Não é uma questão de explicar.
Não depende de ninguém nem parte de nenhum lugar comum. Quer dizer, não é algo que possa ser comparado à compra de um apartamento por exemplo. Vai além. Por isso quando digo que não posso explicar, é porque não posso mesmo. (PAUSA) Imagina um jardim, grande, verde, pessoas de todas as idades. Todo mundo feliz. É realmente necessário que você consiga imaginar pessoas felizes, sabe? Tem cachorro, sorveteiro, pudim, banco, folha caída e folha na árvore...

LILA
(eufórica)
AH, eu conheço esse lugar! Eu...

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

TOMÁS

(interrompendo - entrerriso)
Não! Não conhece. Esse é o problema. Quer dizer, acho que é o problema. Você pensa que conhece esse lugar, eu também. Mas ele não existe, sabe? Não pode existir. As pessoas não são felizes. (Risos). Entende?
(PAUSA) Quando começaram a reconsiderar se Plutão ainda deveria ser chamado de planeta... o Sol já foi chamado de planeta, por exemplo, a Lua, os asteróides. Mesmo assim, muita gente defendeu que Plutão devia continuar sendo considerado planeta, só porque quase todo mundo já tinha se acostumado a pensar nele assim.

(PAUSA)

LILA

Plutão não é mais planeta?

TOMÁS

Não.

(PAUSA)

TOMÁS

Não passou um ano lá... um ano de lá dura 250 anos daqui - e não passou um ano lá entre a gente descobrir o planeta e depois desqualificar.

LILA

Quando foi isso?

TOMÁS

Isso o quê?

LILA

Quando a gente descobriu Plutão?

TOMÁS

É... 1930.

LILA

Ah. (PAUSA) Ai, gente, acontece.

LILA sai levando as xícaras. TOMÁS olha para o mural.

17 BEL CORRENDO
18 "O MEU..."
19 IMAGENS DE COBERTURA - A CIDADE SE DESENHA.
20 INT - QUARTO DA BEL - DIA
BEL faz as malas.
21 INT - TÁXI / ATERRO DO FLAMENGO - DIA
BEL olha pela janela.
22 EXT - ENTRADA DO AEROPORTO - DIA

GUSTAVO
Miami?

BEL
Não.

JANA
Las Vegas?

BEL
Não.

TOMÁS
Ilhéus?

BEL
Não.

TEI
Disney!

BEL
Não.

LILA
Não interessa.

JANA
Floripa?

BEL
Não.

TOMÁS
Quanto tempo você vai ficar
longe?

GUSTAVO
Pra onde, então?

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

LILA

Duas semanas no máximo, eu espero.

TEI

Volta Redonda?

JANA sai.

GUSTAVO

De avião, TEI?

BEL

(rindo)

Não.

TEI

Ah, ué.

LILA

Se você não for agora, vai perder o voo.

TEI

E se eu quiser falar com você?

TOMÁS sai.

BEL

Tô sem telefone.

GUSTAVO

Você volta pra terminar?

BEL

Tanto faz.

LILA

(para GUSTAVO)

Tanto faz.

TEI

E se não voltar?

LILA

(para TEI)

Tanto faz.

GUSTAVO

Vou fumar um cigarro. Boa viagem.

TEI

(para GUSTAVO)

Vou com você. (para BEL) Me traz uma lembrancinha?!

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

BEL
Não.

TEI
(indo embora)
Grossa.

23 INT - CHECK IN - DIA

LILA
Tchau, amiga.

BEL
Beijo.

Elas se abraçam.

24 INT - CARRO DO GUSTAVO - DIA

Gustavo dirige com Taianã sentada no banco do carona e Jana e Tomás no banco de trás.

Silêncio prolongado.

GUSTAVO
Vamo pro bar? Tomar uma
cerveja...

TEI
Não sei se tô afim de tomar
cerveja...

TOMÁS
Ah, que saco, TEI, vamo...

TEI
Não quero!

TOMÁS
Ai, por quê? Tá na hora de rezar,
é pecado, o quê?

<<Xilique da TEI direcionado a TOMÁS. Ele discute.>>
GUSTAVO calado.

JANA
Cara, para com isso, deixa a TEI
lá com o Jesus dela...

<<Xilique da TEI direcionado a JANA. Os três discutem.>>
GUSTAVO calado.

TEI
Pelo menos eu acredito em alguma
coisa! Você acredita em quê,
menino? Hein? No que você
acredita?!

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

GUSTAVO

O Tomás acredita naquele negócio
de muralzinho azul dele, ué...

JANA e TEI riem. <<TOMÁS discute com GUSTAVO.>>

GUSTAVO

Olha só, você fica com essa
parada desse seu mural, a TEI
acredita em Jesus e o escambau.
Acabou. Cada um acredita no que
quiser, caralho.

JANA

É, gente, que coisa, deixa ser
feliz...

TOMÁS

Jana, você acredita em quê?

JANA

Eu?

TEI

É, no que você acredita?

JANA

Ah, acho que um pouco de tudo...

GUSTAVO

(interrompendo)

Não! TUDO? Você acredita em TUDO?

JANA

É, ué...

GUSTAVO

Não, aí é sacanagem...

TOMÁS

Mas tudo bem, gente...

TEI

Não, como assim tudo bem?

GUSTAVO

(encostando o carro)

Não, então você acredita em...
Buda... em... Jesus... em...

JANA

Ué, eu acredito que toda essa
galera existiu, uai.

GUSTAVO

Não, não é existir, é acreditar!

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

TEI

JANA, a definição da Bíblia pra fé é "esperança naquilo que não se vê".

JANA

Cara, eu pego um pouco de cada um...

TEI

Ah, entendi o que você tá dizendo...

GUSTAVO

Não, pega um pouco de cada um... como assim, não! Você acredita em um pouco de cada coisa? Porra, você acredita em tudo, aí é o mesmo que não acreditar em nada.

JANA

Ué, me deixa, uai, tá tudo bem...

GUSTAVO

Não, não tá tudo bem, aí você tá sendo tola!

Silêncio.

TEI

E você, Gustavo, você acredita em quê?

GUSTAVO

Eu?

TAIANÃ

Hein?

GUSTAVO

(voltando para a pista)
Ah, eu sei lá... não sei no que eu acredito... eu não acredito em nada, sei lá...

25 INT - BOATE - NOITE

Ambiente cheio. Música alta. Luzes. TEI desce as escadas. JANA, no bar, pede uma bebida. LILA parada e GUSTAVO dançando. Conversam.

LILA e GUSTAVO vão dançar com TOMÁS. TEI, no banheiro, seca o rosto e retoca o batom. JANA pede um beijo ao barman.

JANA leva uma bebida para TOMÁS. Alguém pergunta a GUSTAVO pela BEL. TOMÁS bebe, LILA pega o copo e bebe também. Sai para o ir ao banheiro.

26

INT - BANHEIRO DA BOATE - NOITE

LILA

(para a câmera)

Talvez eu finja, finja tudo isso. Finja tudo. Pode acreditar em mim que eu faço um esforço enorme, GIGANTE! Eu faço. Sabe o que é o pior de tudo isso?! Esse olhar desconfiado quando eu tô falando qualquer coisa. Esse aí ó, que parece que tá debochando de mim. E que todo mundo tem! TODO MUNDO! Eu vejo vocês falando sem nem olhar pra mim. Como se minha opinião não importasse, não fizesse diferença, ou você nem me notasse. Dói aqui, ó. Eu desse meu jeito querendo engolir vocês. As vezes eu tenho raiva, sério, raiva, raiva de tudo isso, raiva de vocês. De saber que eu nunca, por mais que eu me esforce, vou conseguir falar assim que nem vocês. E isso me dá raiva, me dói inteira, me deixa fria de raiva. Me faz engolir todas as palavras em silêncio. Uma a Uma. Pra doer depois mais tarde em casa. E nesse momento parece que tem um cardume elouquecendo - alucinado na minha cabeça. É que espanca... Ninguém vai saber... Que fica seco aqui, ó. Quando o assunto não é engraçado, eu faço diferença? E quando eu dou minha opinião sobre alguma coisa, faz diferença? Você olha pra mim quando eu falo? O que é que eu preciso fazer pra vocês escutarem meu berro? Não dá pra ver que é desesperador? Que uma pessoa pode morrer por asfixia engolindo o próprio vômito? Que a porra da minha cabeça dá um nó quando eu falo alguma coisa e aí vocês franzem a sobancelha? Eu queria às vezes pensar sem vocês. Eu queria saber o que é que eu quero sem vocês. Vocês nunca vão saber, não adianta. Mas tá tudo bem, tá tudo bem. Isso sou eu comigo... Mas tá tudo bem... "Meu amor, tudo em volta está deserto, tudo certo. Tudo certo como dois e dois são cinco..." Tá tudo bem, tá mesmo. Tá tudo bem...

27 INT - BOATE - NOITE

Ambiente ainda cheio. TEI dança com TOMÁS, GUSTAVO e alguns meninos e meninas.

TEI sai para mandar mensagem do celular para alguém. GUSTAVO tenta chegar numa menina e sai frustrado. TOMÁS dança sozinho (pira com azul).

LILA volta dançando. JANA e LILA se beijam.

28 INT - QUARTO DA TEI - DIA

TEI estática deitada na cama. Usa um tapa olho. Ela tira o tapa olho e se estica para alcançar o maço de cigarro e o isqueiro no criado mudo.

Acende o cigarro e fuma, batendo as cinzas no cinzeiro que repousa no chão, ao lado da cama. Ela levanta, pega o cinzeiro e o deixa na janela, com o cigarro repousado nele.

Vai até o banheiro e lava o rosto, encarando o espelho.

Volta ao quarto, vai até a janela e volta a fumar, enquanto encara a vista da janela. Ela fuma o cigarro quase inteiro até seu olhar se prender em uma praça.

29 INT - CASA DA LILA - DIA

LILA pensativa no sofá da sala. Toca a campainha. Ela permanece estática. Batem à porta.

GUSTAVO
(do lado de fora)
Lila, taí?!

LILA
Tá aberta!

GUSTAVO entra e vai até ela.

GUSTAVO
Tá esperando alguma coisa?

LILA
Não tô esperando nada...

GUSTAVO
(sentando-se ao lado dela)
Tá com cara de quem tá esperando...

LILA
(levantando e indo até a cozinha)
Tô de boa... quer cerveja?

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

GUSTAVO
(acendendo um cigarro)
Sabe da Jana?

LILA
(da cozinha, rindo)
Ih! Perdi de vista ontem à noite!

GUSTAVO se levanta e vai até uma mesa onde repousa um módulo inacabado da maquete. Observa.

LILA
(da cozinha)
Vai querer uma cerveja ou não?!

GUSTAVO
Ah, quero sim! (PAUSA) Você usou o que aqui?

LILA
(da cozinha)
Onde?!

GUSTAVO
Isso aqui! É *acrílico*?!
ou qualquer outro material

LILA
Ah! É...

LILA abre as garrafas long neck de cerveja. GUSTAVO vai até a cozinha. Eles brindam e tomam um gole. GUSTAVO apaga o cigarro.

GUSTAVO
Tô meio parado essa semana...

Silêncio. GUSTAVO toma um gole e deixa a garrafa em cima da mesa.

LILA
Você tá bem?

GUSTAVO
(saindo da cozinha)
Tô, porquê?

LILA
(pegando a garrafa de GUSTAVO e indo atrás dele)
Sei lá, tá quieto...

Os dois chegam à janela ao lado do mural de azuis. LILA entrega a garrafa de GUSTAVO. Ele toma um gole, observando o mural.

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

GUSTAVO
(saindo da janela)

Tô?

30 EXT - TOPO DE UM PRÉDIO EM CONSTRUÇÃO - DIA/ANOITECER
Tomás sentado, observando a paisagem.

31 EXT - PISCINA - DIA
TOMÁS e TEI nadam de costas, boiam. JANA, LILA e GUSTAVO estão do lado de fora ou encostados na beirada.

TEI
Não tem a menor graça ir à praia de Ipanema sem a BEL...

TOMÁS
(rindo)
Não tem a menor graça ir a QUALQUER praia sem ela!

TEI
(rindo)
Nem fazer compra no SAARA!

JANA
A BEL é um gênio no SAARA, cara... ela tira de letra. Eu fico toda confusa, parece que eu tô na... como é que é o nome da escola de bruxo?

TOMÁS
Hogwarts.

JANA
Isso. Parece que eu tô em Hogwarts. Saca aquelas escadas se mexendo?

Todos riem.

GUSTAVO
(para TOMÁS)
Se os teus amigos descobrem que tu curte Harry Potter...

JANA
(rindo)
É sério, velho! Cada vez que eu vou no SAARA as lojas tão num lugar diferente, eu não consigo me orientar! É horrível!

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

TEI

(rindo)

A Bel é o... Harry Potter do
SAARA!

Todos riem novamente.

TOMÁS

E enquanto isso?

LILA

Enquanto o quê?

TOMÁS

Enquanto a BEL não volta...

LILA

A gente vai ficar esperando
ela...

GUSTAVO

A gente vai ficar esperando ela?

TEI

Ela não falou nem pra onde ia...

LILA

E daí, gente?

JANA

A gente vai ficar aqui lamentando
que ela viajou mesmo?

LILA

(pensativa)

Ela odeia andar de avião, odeia
ponte aérea, embarque doméstico.
A única coisa que ela gosta é
quando tem que andar até o avião
pela pista.

JANA

Eu não gosto de entrar no avião
pela pista, porque eu me sinto na
fila da fábrica de salsicha,
sabe? Todo mundo enfileirado,
como se fosse ser processado,
como se fosse entrar inteiro por
um lado e sair salsicha do outro.

TEI

(rindo e saindo da piscina)

Ai, que horror!

Todos riem, menos TOMÁS, que ainda está boiando,
distraindo.

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

TEI
(pegando uma toalha)
Vou comer alguma coisa...

JANA
Ah, eu também.

LILA
Vou com vocês.

GUSTAVO
(levantando e indo atrás)
Ê bando de esfomeada...

TOMÁS continua na piscina, olhando para o céu.

32 INT - CASA DA LILA - NOITE

LILA lê um livro de arquitetura recostada no sofá. JANA come um prato de macarrão na cozinha, com a mochila repousada aos pés de uma cadeira próxima.

33 INT - QUARTO DO GUSTAVO - NOITE

GUSTAVO, debruçado sobre um papel na escrivaninha. No papel, uma lista.

GUSTAVO
(riscando a lista a cada "à toa")
Fiquei em casa à toa. Sai na rua à toa. Vi televisão por horas à toa. Li um livro à toa. Comi uma mulher à toa. Bebi cerveja demais à toa. Desci de escada à toa. Peguei o carro à toa. Fui parar na casa da minha ex-namorada à toa. Já discuti por horas com os meus amigos um mesmo problema à toa. Já mantive uma mesma opinião só para discordar, à toa. Quando eu era pequeno fingi que tinha um apelido à toa. Não deixei que me pintassem no trote do vestibular à toa. Rabisquei o meu nome várias vezes em um mesmo papel à toa. Conferi se havia desligado mesmo o ar condicionado à toa. Saí de casa pra andar de metrô e dei uma volta inteira na linha 1 à toa. Menti e machuquei à toa. Fingi que não queria à toa. Me espreguiceei esperando o sinal abrir à toa.

34 INT - QUARTO DA TEI - NOITE

TEI deitada na cama.

TEI

Eu tô aqui porque, neste momento, não poderia estar em outro lugar. Eu tô aqui para entender um pouco melhor de mim, entender como funcionam as coisas que eu penso e o porque delas. Porque tá bom, tá quentinho e ficar debaixo da coberta pode ser realmente mais fácil do que levantar. Porque eu tenho certeza que o maço de cigarro tá aqui do lado, o cinzeiro e o meu copo com água também. Eu tô aqui porque me disseram que no mundo tem espaço pra todo mundo e eu tô tentando buscar o meu. (Risos) Quer dizer, isso foi o que me disseram e, por isso, pode não ser verdade. É... Minha mãe sempre me dizia para não acreditar em tudo o que os outros dizem. Ah, eu tô aqui porque fui convidada, porque aceitei o convite e, talvez, possa ter me arrependido. Eu tô aqui porque fugir daqui não dá... eu não sou o tipo de gente que tem medo de encarar as coisas assim... de frente. Eu tô aqui tentando proteger as pessoas que eu gosto porque assim me sinto melhor. As que eu não gosto também! Ou não. Eu tô aqui. Disso eu sei. Eu acho que eu tenho certeza que eu sei disso... Mas depois de estar, quer dizer, do estar, estar assim, mesmo, eu... não sei se estar e ser é a mesma coisa. Também não sei se faz tanta diferença assim saber qual é qual.

35 EXT - PRAÇA - DIA

BEL e TEI sentadas num banco.

BEL

Pode ser do jeito que a gente quiser. Pode ser também tudo o que a gente não quer.

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

TEI
É só uma maquete.

BEL
Aí você tá sendo chata... não é
só isso. Não precisa ser só isso.

36 INT - LANCHONETE - DIA

BEL e TOMÁS sentados à mesa.

TOMÁS
Uma maquete? Como?

BEL
A gente pode dar uma surtada.
Usar uma base, mas brincar em
cima.

TOMÁS
(sorrindo)
Despejar.

BEL
Despejar. Tudo o que quiser.

37 EXT - PRAÇA - DIA

TEI
Despejar. Acumular. Ornar.

38 INT - CASA DA LILA - DIA

LILA e BEL à janela da sala.

BEL
Como se a gente pudesse passar o
que quiser pra lá. Jogar tudo lá.
E deixar lá.

LILA
Lá.

BEL
Tudo lá, o que a gente precisar
que fique lá. Ou o que a gente
quiser tornar tátil, real. Tudo
lá.

LILA
Tudo o que a gente quiser jogar
fora...

39 INT - LANCHONETE - DIA

TOMÁS
Tudo o que a gente estiver
procurando...

40 EXT - UMA ESQUINA QUALQUER - DIA

JANA
Tudo o que a gente estiver
sentindo falta...

41 EXT - CANTEIRO DE OBRA - DIA

GUSTAVO
Tudo o que a gente estiver
precisando fazer...

42 INT - QUARTO DA TEI - NOITE

TAI
Toda essa merda ao nosso redor,
todo dia. Lá. Na maquete...

43 INT - QUARTO DO GUSTAVO - NOITE

GUSTAVO
(riscando um item)
... à toa.

44 EXT - PADARIA - DIA

JANA termina de tomar uma média e comer um pão com polenguinho, como se estivesse de ressaca. Cara amassada, uma roupa qualquer, chinelo. Mochila nas costas. Ela paga ao atendente, pega uma pá que estava encostada no balcão e sai.

45 EXT - RUA - DIA

JANA cava buracos imaginários com a pá, para, corre sem sair do lugar. Isso se repete algumas vezes em locais diferentes.

46 INT - CASA DA LILA - DIA

JANA chega, deixa a mochila e a pá num canto, acende um cigarro e fuma à janela. Ela olha por um momento para o painel de azuis, pousa o cigarro no cinzeiro, leva-o para a mesinha onde repousa o pedaço de maquete da Marília e se senta em frente a ela.

JANA
(olhando para o módulo da
maquete)
O infinito pode morrer em um
segundo que vai se congelar e
(MAIS)

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

JANA (cont.)
durar pra sempre. Esse é o avesso
do infinito, é a finitude
absoluta.

Ela se levanta, pega um papel e uma caneta e deixa um
bilhete dizendo que as coisas vão bem e que até o fim de
semana ela consegue dar conta de quase toda a sua parte.
Ela pega sua mochila e começa a colocá-la nas costas
quando a campainha toca. É GUSTAVO.

JANA
(abrindo a porta e
terminando de vestir a
mochila)
Oi.

GUSTAVO
Oi.

JANA
Entra.

Gustavo entra e fecha a porta.

JANA
Quer uma água?

GUSTAVO
Aham. A LILA tá aí?

(PAUSA)

JANA
(indo para a cozinha)
Você tá todo suado... Tá muito
quente lá fora?

GUSTAVO
Não. Eu que vim de bicicleta.

JANA
(da cozinha)
Ah.

GUSTAVO
Tem um cigarro?

Jana volta, entrega o copo para Gustavo e tira um maço de
cigarros do bolso. Dá um para Gustavo, pega um para si e
acende os dois cigarros. Eles fumam.

GUSTAVO
A Lila tá aí?

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

JANA

Não. Acho que ela saiu cedo. Quer dizer, eu acordei bem tarde, saí, voltei e ainda não encontrei com ela.

GUSTAVO

Entendi.

JANA

Você vai querer ficar aqui? É que eu preciso sair.

GUSTAVO

Não sei.

Gustavo vai até a janela e encara o mural de azuis.

GUSTAVO

Você não acha que é azul demais?

JANA

Isso é uma pira do Tomás.

GUSTAVO

A Lila me disse.

JANA

Olha, tô indo. Cê vai ficar? Deixo a chave contigo?

GUSTAVO

Peraí, indo pra onde?

JANA

Pra casa.

GUSTAVO

Pra casa?

JANA

Aham. Volto em uns dias.

GUSTAVO

Então é isso? Todo mundo viajando? Férias?

JANA

Que férias, cara... eu tô precisando ir...

LILA e TOMÁS chegam. Ela carrega um saco de cebolas, ele traz algumas fotos azuis nas mãos.

GUSTAVO

(irritado, para JANA)

Então beleza, cê que sabe...

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

LILA

Que foi?

Tomás, calado, vai direto até a janela.

GUSTAVO

Jana tá indo embora.

JANA

Gustavo!

GUSTAVO

Não tá?

JANA

Tô indo ver minha mãe, porra.

LILA

Boa viagem, amiga.

GUSTAVO

(para LILA)

BOA VIAGEM?

LILA

(indo para a cozinha)

Ih, gente, dá licença...

GUSTAVO

(para JANA)

Você podia ter avisado, né? Sei lá, só uma ideia...

JANA

(indo até a porta)

Fui, Gustavo.

GUSTAVO

Vai, então!

JANA

Não tô com paciência pra isso.
Fui!

GUSTAVO

Vai, caralho!

JANA

Vai se fuder!

JANA bate a porta. GUSTAVO fica sem ação por um tempo. Ele vai até a mesa de centro e pega o jornal.

GUSTAVO, com o jornal em mãos, vai até a janela e fica olhando TOMÁS montar o mural durante um tempo.

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

GUSTAVO
Que porra é essa, cara?

TOMÁS
Um mural.

GUSTAVO
Aham.

(PAUSA)

GUSTAVO
Legal, TOMÁS, legal. Cê tá
tentando enganar quem?

<<Gustavo começa a ler notícias do jornal. Tomás finge não
lhe dar atenção. Gustavo vai falando cada vez mais alto,
logo começando a gritar.>>

TOMÁS
(virando-se para GUSTAVO)
Beleza, cara, legal, já deu!

GUSTAVO joga o jornal no mural, derrubando alguns objetos.
TOMÁS se levanta irritado.

TOMÁS
Vai se fuder, Gustavo!

Tomás sai batendo a porta. Gustavo vai até a mesinha da
maquete, pega o cinzeiro e vai até a cozinha.

47 INT - COZINHA DA LILA - DIA

Marília corta cebolas. Gustavo entra, passa direto por
ela, vai até a área de serviço e apoia o cinzeiro no
parapeito da janela. Ele acende um cigarro.

GUSTAVO
Depois que a BEL foi embora, eu
pensei um montão de coisa, LILA.
Eu fiquei sem reação, sem
apetite, fumei pra caralho...
ainda tô fumando pra caralho.
Porque eu não gosto dessa merda
de não terminar as coisas que
começa. Depois que a BEL foi
embora, eu fiquei meio aliviado.
Na verdade, eu tava meio de saco
cheio dela já, mas eu confiei em
você. É foda isso. É pedir
demais? Tá todo mundo cansado, eu
também tô cansado. Depois que ela
foi embora, eu bebi, fumei, vendi
o carro, comprei de volta,
entreguei a dissertação, fui no
dentista, redesenhei a planta,

(MAIS)

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

GUSTAVO (cont.)
 pintei meu quarto, entrei na
 yoga, saí da yoga, porra chata,
 fumei, bebi, engordei, voltei a
 andar de bicicleta e o
 escambau... E fora isso... o que
 que eu fiz? Porra nenhuma. Mas
 pelo menos eu digo: depois que a
 Bel foi embora, eu não fiz porra
 nenhuma. PORRA NENHUMA.

LILA
 (parando de cortar, mas sem
 olhar para GUSTAVO)
 GUSTAVO... por que você não vai
 pra sua casa arrumar qualquer
 PORRA pra fazer pra parar de
 encher a PORRA do meu saco?

Gustavo apaga o cigarro e sai. Marília volta a cortar
 cebolas. Porta da sala batendo.

48 IMAGENS DE COBERTURA - PRÉDIOS REFLETINDO O CÉU, A CIDADE
 ANOITECENDO, JANELAS DE PRÉDIOS À NOITE.

49 EXT - RODOVIÁRIA - NOITE

Jana apaga um cigarro antes de entrar no ônibus. Ela viaja
 só de mochila, um mp3 velho, uma garrafa de água na mão e
 um sanduíche no papel laminado.

JANA (OFF)
 Naquela cidade vigia uma lei
 suprema e por ela as coisas
 podiam existir, mas não podiam
 ser nomeadas. Não podiam ser
 tocadas.

50 INT - ÔNIBUS - NOITE

Jana olha para a estrada escura com a cabeça apoiada na
 janela.

JANA (OFF)
 Todos os códigos superficiais
 precisavam ser mantidos, as
 aparências, os sorrisos, os
 gestos banais, mesmo que em um
 nível bastante próximo. Algo que
 eu gostaria de batizar de:
 silenciosa profanação urbana.

51 EXT - PRAÇA - DIA

<<Performance da TEI.>>

52 EXT - GOVERNADOR VALADARES - DIA

<<JANA, documentário sobre a sua cidade, invasão da própria obra na realidade da atriz. Pontos: onde nasceu, todas as casas em que morou, todas as escolas onde estudou, onde deu o primeiro beijo, onde começou a sair, o que tinha e já não existe mais, as saudades, as novidades, os amigos que ficaram... O que virou tudo isso depois? Existe uma cidade dentro da própria personagem? Desafios, cartografias afetivas a partir de um olhar pessoal sobre a cidade. A cidade natal. Ou aquilo que se espera dela, da cidade natal.>>

53 CENA COM GUSTAVO E TEI

54 CENA COM TOMÁS

55 INT - CASA DA LILA - NOITE

<<Lila sentada na sala. Taianã e Gustavo batem à porta e perguntam por ela, pedindo para abrir a porta. Ela permanece imóvel.>>

56 EXT - BAR - NOITE

<<Taianã e Gustavo encontram amigos no bar. Gustavo desabafa para Taianã.>>

57 INT - CASA DA LILA - DIA

Lila abre a porta. É Gustavo. Ela imediatamente vai até a janela, onde Taianã toma uma xícara de café e Tomás, de mochila, termina de recolher os objetos do mural dentro de uma caixa.

GUSTAVO
(para TOMÁS)
Vai pra algum lugar?

TOMÁS
Tenho um voo marcado.

TOMÁS levanta, vira para ir até a porta e GUSTAVO se coloca em seu caminho. <<BRIGA DANÇADA.>> GUSTAVO sobra no chão, encostado na parede. TOMÁS vai embora batendo a porta.

GUSTAVO
Se alguma de vocês também quiser
ir embora, aproveita, né...

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

TEI

Você e suas tempestades em copo d'água...

GUSTAVO

Não tem tempestade. É muito simples: ninguém faz nada.

TEI

E isso não é exagero, amigo?

GUSTAVO

É o que é.

TEI

É normal.

LILA

Tá tudo bem, GUSTAVO...

JANA chega de viagem.

JANA

Gente, aconteceu alguma coisa? (deixando a mochila num canto) TOMÁS passou por mim lá embaixo, nem falou nada... Só saiu correndo... (para GUSTAVO) Vocês brigaram?

GUSTAVO

Ele tinha um "voo marcado"...

JANA

(sentando no sofá)
Desculpa...

TEI

(interrompendo)
Você não tem que se desculpar de nada!

GUSTAVO

Talvez tenha um pouco... mais uma que foi embora...

TEI

Vai se fuder, Gustavo.

JANA

Cara, eu fui ver minha mãe, porra!

GUSTAVO

Tá bom, JANA, ok! A gente só podia ter ficado sabendo antes!

JANA

Por que você tem que transformar tudo num drama?

(CONTINUA)

CONTINUAÇÃO:

TEI
GUSTAVO, chega, né! Você
não percebe que tá pirando
com isso?

GUSTAVO
Não é drama, caralho...
pirando, quem tá pirando?

JANA
Você, você tá pirando!

GUSTAVO
Eu só quero que as pessoas
cumpram a palavra delas, só
isso...

LILA
(interrompendo e gritando)
NÃO É O QUE VOCÊ TÁ PENSANDO,
GUSTAVO! Nenhum de vocês, na
verdade...

(PAUSA) JANA, TEI e GUSTAVO não entendem. LILA deixa a
xícara no parapeito da janela e cruza a sala.

LILA
(abrindo a porta)
Vem. Vem todo mundo. Cê tá de
carro, GUSTAVO?

GUSTAVO, TEI e JANA vão atrás de LILA.

GUSTAVO
A gente passa ali em
casa... o que a gente...

TEI
Não tô entendendo nada...

LILA
(interrompendo)
Gente, só vem comigo.

58 INT - CORREDOR DO PRÉDIO - DIA

GUSTAVO, JANA, LILA e TAI entram no elevador.

59 INT - CASA DA LILA - DIA

<<BEL e TOMÁS conversam à janela.>>

60 EXT - ESTRADA/CARRO - DIA

LILA dirige o carro de GUSTAVO, ele está sentado no banco
do carona. TAIANÃ atrás de LILA e JANA de GUSTAVO.

61 EXT - ARREDORES DO HANGAR DO ZEPPELIN - DIA

TOMÁS aguarda os preparativos para a decolagem do balão.

- 62 EXT - ARREDORES DO HANGAR DO ZEPPELIN (MAIS LONGE) - DIA
- Ao se aproximar do hangar, o balão de TOMÁS aparece decolando no horizonte e Lila estaciona o carro no meio do caminho. TAI, JANA e GUSTAVO saem correndo e param um tempo depois, LILA vai atrás, andando. Ela sorri. Os outros abrem o sorriso e, aos poucos, todos começam a gargalhar.
- 63 EXT - BALÃO - DIA
- TOMÁS observa a cidade do balão. Do alto, o traçado das ruas se assemelha a uma planta baixa.
- 64 INT - GALPÃO - DIA
- GUSTAVO, LILA, JANA, TAI e TOMÁS observam a maquete, pronta, em detalhes. Falta um módulo. Eles se entreolham e permanecem imóveis. Todos encaram a porta aberta do galpão, como se esperassem alguma coisa.
- 65 INT - CASA DA LILA - DIA
- BEL chega de viagem, deixa a mala num canto, procura por alguém nos outros cômodos da casa. Ela desiste, vai até a cozinha, pega uma garrafa de cerveja e se senta no sofá. Abre a cerveja e bebe.
- 66 IMAGENS DE COBERTURA - ANOITECE.
- 67 INT - GALPÃO - NOITE
- O galpão se apaga aos poucos, sobrando a maquete iluminada. A maquete, então, vai se apagando, módulo por módulo.

FIM